Evrenin en eğlenceli PC oyun dergisi

www.kamernet.com

GAMESHOW

Aylık PC Oyun Dergisi 20007 Sayı: 49 TEMMUZ 2000
Fiyat: 2.000.000 TL (KDV dahil)

Overdose yeniden bağımsızlığını kazandı!

Özel aylık ek

GameShow'un yeni aylık oyun ekinde bu ay, 10 Temmuzda çıkacak olan Diablo II ile ilgili bilmeniz gereken herşey var.

Previews

Yeni Preview sayfaları ve:

WARCRAFT III
RED ALERT 2
ESCAPE FROM MONKEY ISLAND
STAR WARS: OBI-WAN
AGE OF EMPIRES 2 EXPANSION: THE CONQUERORS

oyunlarıyla ilgili son bilgiler

DIABLO

EN SON OYUNLAR...

POKEMON CARD GAME - UEFA EURO 2000 - MDK 2 - EVOLVA - STARLANCER
DINO CRISIS - LEMMINGS REVOLUTION - FLYING HEROES - MOTOCROSS
MADNESS 2 - DOGS OF WAR - MARTIAN GOTHIC - IMPERIUM GALACTICA

FROM THE ZOMBIES OF GAMESHOW

FRP&MAGIC

AYLIK FRP & MAGIC DERGİSİ- SAYI:7, MART 2000, 1,250.000.- (KDV DAHİL)

!! ÇIKTI !!
HALA
ALMADINIZ MI?

VAMPIRE
FIFTH AGE
BIRTHRIGHT
CYBERPUNK
RAVENLOFT
WARHAMMER
PLANESCAPE
DRAGONLANCE
STAR WARS RPG
KITS AND SPELLS
CALL OF CTHULHU
FORGOTTEN REALMS
MAGIC THE GATHERING
STAR WARS KART OYUNU
HABERLER

GÖRÜYORUM, GÖRÜYORUM

FRP&Magic'i bulabileceğiniz yerler.

Nezik Kitapevi (Şaşkınbakkal)
Uygar (Kadıköy): 216.3367354
Kayıp Kafe (Kadıköy): 216.3455086
Geçit Kafe (Kadıköy): 216.3455086
Perla (ŞaşkınBakkal): 216.3857106
Kamer (Beşiktaş): 212.2600225
Sihir (Beşiktaş): 212.2279955

Alesta (Beşiktaş): 212.2617689
Gerekli (Nişantaşı): 212.2404057
LD (Bakırköy): 212.6605625
Acron (Bakırköy): 212.6602722
Photo Center (Ataköy): 212.6612561
Mars (Fatih): 212.5549335

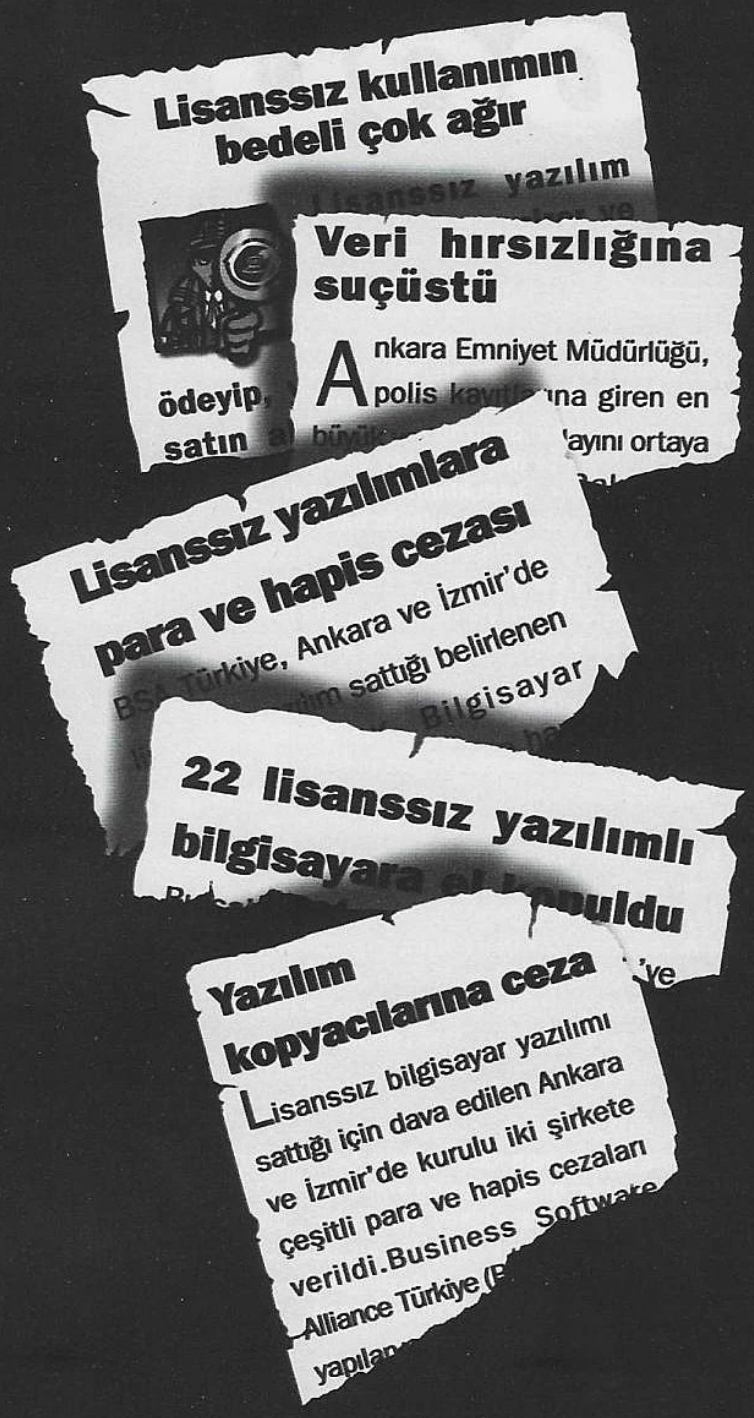
OverSoul (Ankara): 312.4660965
Abyss (Ankara): 312.4686259
Yüksel (Ankara): 312.4359265
Excalibur (İzmir): 232.422.53.89
Studio Ümit (İzmir): 232.4834472
Antalya D&R: 242.2445446
İnsancıl (Eskişehir): 222.2338264
Ezgi (Bursa): 224.2209697

ABONELİK İÇİN
İşBankası Beşiktaş Şubesi
1008-2420980
Numaralı Hesaba
15.000.000.-TL
Yatırın. Arayın,
212 . 260 02 25'i
Adınızı, Soyadınızı,
Adresinizi Belirtin.
Aboneliğiniz Hemen Başlasın.

Bu manşetlerde olmak ister miydiniz?

Bilgisayar programlarının, yazılım hakkı sahibinin izni olmaksızın **kopyalanması, kullanılması,** bedelli ve bedelsiz **dağıtılması, kiralanması** ve **ithal edilmesi,** 5846 sayılı **Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu**'na ve **Türk Ceza Kanunu**'nun 525. maddesine göre suçtur. Bu kanunlara göre: lisanssız yazılım kullananlar, lisanssız yazılım tutarının 3 katı kadar olan tazminatın dışında, 5 yıla kadar hapis cezası; her bir lisanssız yazılım için 2 milyar 400 milyon TL'den 4 milyar 800 milyon TL'ye kadar para cezası; üç yıla kadar meslekten men; kullanılan bilgisayarlara ve araçlara el konulması gibi cezalara çarptırılırlar. Ayrıca, prestij kaybı gibi ciddi bir riskle de karşı karşıyadırlar. **Firma sahipleri** ve **yöneticileri**, kuruluşlarında bu suçun işlenmesi durumunda doğrudan **sorumludur.**

Lisanssız yazılım kullanmayın.



BSA Türkiye, yazılım telif haklarını korumak ve lisanssız yazılım kullanımını önlemek amacıyla, yazılım sahibi şirketlerin oluşturduğu kâr amacı gütmeyen bir birliktelik. Lisanslama konusundaki her türlü sorunuzu lisans@bsa.org.tr adresinden BSA Türkiye katılımcılarına yöneltebilirsiniz.

BSA Türkiye Katılımcıları: Adobe, Apple, Arena, Armada, Autodesk, Baysis, Bilsen Bimeks, Corel, EGS Sistem, Empa, Eta, Index, Intertech, Likom, Link Bilgisayar, LinkSoft, Logosoft, Microsoft, Mikro Yazılımevi, Netsis, Oracle, Progress, Prosoft (SCO), Symantec, Visio.

lisans@bsa.org.tr
http://www.bsa.org.tr
tel : 0212. 272 22 39
faks : 0212. 272 50 24

Meg: Polat, durumumuzun içler acısı olmasının bir sebebini buldun mu?

Zebani: Bir değil, 4000 hatta 5000 sebebi birden var!

TEMMUZ 2000

bir editör

Çok düşündük geçen ay. Neden böyle, ne yapmak lazım, suçu kimde veya nerede aramalı, herşey çok mu güzel olacak diye. Hiçbir şey bulamadık. Tek yapacağımız şey suçu kendimizde aramaktı. Bunu da yaptık. Bütün ay boyunca başka bir şey yapmadık. Suçu kendimizde aradık. Bulduklarımız ve hatalı olduğumuzu düşündüğümüz konularda bazı değişiklikler yaptık. Sonuç olarak dergimizin içeriğinde değişiklikler yapmaya karar verdik ve sanıyorum bahsettiğim bu değişiklikleri bu yazıyı okumadan önce çoktan farkettiniz bile. Umarım hoşunuza gitmiştir...

Ayrıca bütün bu düşündüklerimiz ve konuştuklarımız sonucunda başka tespitlerde de bulunduk. Ve karar verdik ki, GameShow'un insanların gözündeki yeri çok farklı. Kimisi için çok değerli (ki bunlar bize yaptığımız işin, "kaliteli" olduğunu hissettiriyor), kimisi için de değeri hiç yok. Sonra düşündük ki, en meşhur arabeskçinin hayranları da ona yaptığı işin "kaliteli" olduğunu hissettiriyordur. Doğru ne derece doğru, gerçek ne derece gerçek? Belki bizim yaptıklarımız doğru değil. GameShow'u GameShow yapan etkenlerin hepsi yanlış ve bize bu doğru yanılgısını hissettiren hayranlarımız ile dolu etrafımız. Belki de herşey temelinden yanlış...

Tartıştık, konuştuk. Sonra da pek de fazla düşünmememiz gerektiğine karar verdik. Sonuç olarak, biz burda, bu dergide, bu sayfalarda kendimizi yazıyoruz, çiziyoruz. Bir satır bişey yazsak bile, onun en iyisi olması için uğraşıyoruz ve inanın gerçekten çok büyük güç sarfediyoruz bu dergi için. Bir gün etrafımızın bizi anlayan insanlarla dolu olacağı umuduyla...

M.Emin Gür
meg@gsmnet.com

18 UEFA Euro 2000
Kötü başladık ama iyi bitirdik ve çeyrek finale çıktık... Aman daldık yine, Güzel oyun. Futbol heyecanını siz yaratın...

22 MDK 2
Kurt puslu havayı sever diycem konuyla alakası olmadan. Bu sefer ki MDK gerçekten çok güzel olmuş. Oynanışına doyum olmuyor. Kurt geri döndü!

26 Evolva
Acayip bir Action! Genetik ve bir dolu ucubik yaratıkların başa bela olması sonucu dünya... Eee, evet gerisinide yazıda okuyun di mi?

30 Starlancer
Uzay Operaları son günlerde yine revaçta (Önceden edebiyatı yapılırdı). Güzel atmosfer, çekici bir konu ve güzel yıldızlar (sus!)

34 Pokemon Card Game
Pikachu, pikachu diye beynimizin ırzına geçen bol renkli yaratıklar şimdide PC'leri istila ediyorlar. Yakında her şeyimiz pikachu olacak

Ayrıca Flying Heroes - Dogs of War

04 Previews
10 News
12 Tech News
18 bu sayfalar da bir sürü oyun var ki yukardaki kutuda muhteviyatları var

GAMESHOW'un ikide bir batması üzerine...

Eee, yeter artık be! ne bu böyle salı pazarına döndürdünüz dergiyi - **Okuyucular**

Sizin yapacağınız işi deee, sizi dee, ceddinizi ve cibiliyetinizi deee...Neyse - **Babalarımız!**

Mert: Beyler bu dergiyi hemen o eski şanlı günlerine geri döndürmesseniz istifamı çakacağım
Timur: "Mert bi anda senden iğrendim. Yeniden iğrendim, hep de iğreneceğim
Engin: Sunucu olacağım için çok mutluyum ve yakışıklıyım

Dino Crisis 38

Resident Evil'a az bi miktar Jurassic Park ve bolca Action katarasanız ne olur? Dino Crisis olur...Playstation Hiti

Lemmings Revolution 42

Küçükler, yeşiller, başa belalar ve aptallar. Kim bunlar bildiniz mi? Lemmings'ler. Bu son Lemmings oldukça güzel olmuş. Polat yine kafayı yedi oynarken

Motocross Madness 2 48

Microsoft Motocros yarışı yaparda biz oynamaz mıyız? Oynarız. En akrobatik hayalinizi gerçekleştirmek için bir an önce oyuna geçin deriz.

Martian Gothic 54

Of of! Hem bilim kurgu, hem korku, hem de adventure. Bol reklamı yapılan Martian, ayın iyi oyunlarından

Imperium Galactica 2 58

Şahane bir uzay operası daha. Bu da Microsoft imzalı. Ne oluyor bu firmaya anlamadık. Ama oyun süper, onu anladık!

ayın oyunu
DIABLO 2
ve Tomb Raider tam çözüm devam ediyor (ısrarla :))

biz kimiz?

Kamer Yayıncılık
Adına Sahibi
M. EMİN GÜR

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
TİMUR ÇATAKLI

Genel Yayın Yönetmeni
POLAT YARIŞÇI

Reklam ve Halkla İlişkiler
ENGİN SÜZEN

Kapak Tasarım
ve Sayfa dizayn
POLAT YARIŞÇI
ALTUĞ CANITEZ

Web Master
Altuğ "Dreamon" Canıtez
Volkan "Maestro" Çağsal

Yazarlar
(alfabetik sırayla)
Muder, Rauf Olcay, Altuğ Canıtez, Volkan Çağsal, Artun Özsemerciyan, Polat Yarışçı, Mehmet Emin Gür, Engin Ulukurtlar, Emre Can, Engin Süzen, Can Kantarcı, Nesime Taşan, Mert Topçu, Timur Çataklı, Serkan Kutlubay, Levent Göçer,Tuğhan Arslan ve diğerleri geliyor...

Renk Ayrımı
Mavi

Baskı ve Cilt
Şan Ofset (212) 233 05 88

Genel Dağıtım
BİRYAY

Yazışma Adresi
Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok. Akel İşhanı No:2/5 Beşiktaş,80690,İstanbul

Telefon
(212) 260 02 25
(212) 260 37 76
Fax
(212) 259 07 91

E-Mail
gameshow@kamernet.com

Web Site
http://www.kamernet.com

Hesap Numaraları
İş Bankası Beşiktaş Şubesi 1008-2420980
Yapı Kredi Beşiktaş Şubesi 1068042-1

66 Zoom
70 Cheats
76 search engin
76 101
80 ve sonrası overdose yeniden ek olarak çıkıyor

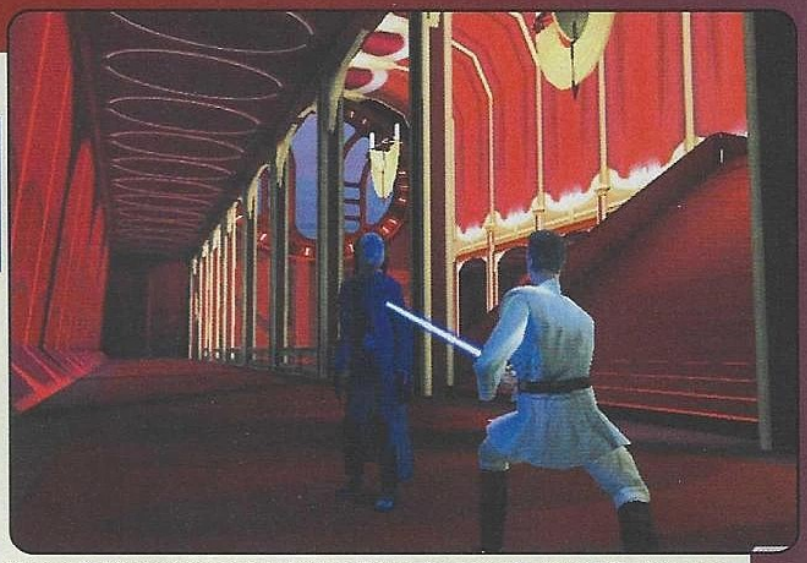
Ya çıkın gidin hayatımızdan ya da efendi efendi çıkın, ya da gidin, ay!! **-Anonim**

Laf etmeyin çocuklara lan! Sanki bilerek yapıyorlar. Zamanında benimde başıma geldi bu **- Batman**

HEPİNİZDEN ÖZUR DİLİYORUZ! **- GAMESHOW**

star wars episode 1: OBI WAN

FİRMA: Blizzard
TÜR: Action
ÇIKIŞ TARİHİ: Sonbahar 2000
Web: www.lucasarts.com



İç mekan sahne-1:

OFFICER: Emrettiğiniz üzere yakaladık onu efendim.

VADER: Getirin buraya derhal.

OFFICER: Emredersiniz.

İki stormtrooper eşliğinde George Lucas, Vader'ın huzuruna sürüklenerek çıkarılır. Lucas dizlerinin üstünde yalvarır...

LUCAS: Gözünün yağını yiyim Vader abi, ben ettim sen etme abi.

VADER: Sus zübük.

Lucas susar.

VADER: Nedir bu Episode 1 kepazeliği Lucas? Ewoks fiyaskosundan sonra hala uslanamadın mı çocuum? Filmi dijital Muppet Show'a çevirmenin manası neydi ha? Konuş rezil zübük. Hatta konuşma. Seni sonsuza kadar susturayım ben.

LUCAS: Ama ama ben.

Birden bire...

OBI-WAN: Peki, Jedi toplantı sahnesindeki, iskemleye bağlanmış uçan balon tadındaki Jedi Master'a ne demeli?

Yaşlı Obi-Wan, gölgelerin içinden yavaş adımlarla ışığa çıkar.

LUCAS: Aaa, ama... ama sen ölmüştün?

OBI-WAN: Jedi'lar ölmez, zübük Lucas.

OBI-WAN: İki kuruş daha kazanıcam diye Pikachu ettin bizi cümle aleme. Unfortunately öleceksin.

VADER: Nöbetçiler alın şu adamı götürün Zübük Dondurma Merkezi'ne.

Vader, Obi'ye döner ve...

VADER: Hadi abi maç başlıyo kaçırmayalım. Nevaleyi de hazırlattım.

Obi-Wan ve Vader koridorda yanyana ilerlerler. Köşeyi dönerken Vader kıçını kaşır...

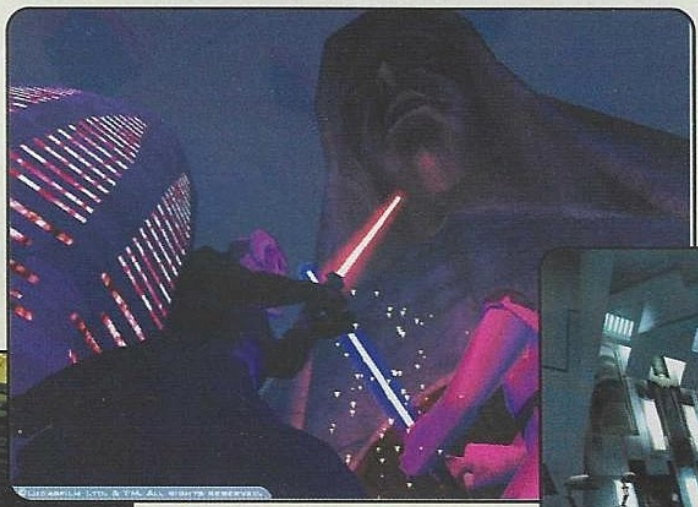
Evvvet arkadaşlar. Lucasarts'ın haydi parsayı toplayalım, doyamadık paraya daha da vuralım serisi yapımları (bkz. Star Wars: Episode 1 ve yan ürünleri) gırla devam eder iken, firmanın bizi şaşırtmayı planladığı haberleri kulağıma geldi. Star Wars: Episode I Obi-Wan, çok yakından tanıdığımız ve zamanında severek oynadığımız Dark Forces ve Jedi Knight: Dark Forces 2 serisinin devamı niteliğinde. Oyunun hikayesi Phantom Manace'in hikayesiyle paralel olarak gelişiyor. Ama merak etmeyin filmden sonra çıkan oyunun aynısı olmayacak. Bu oyunda daha çok, Obi-Wan'ı ekranda göremediğimiz zamanlarda ne haltlar karıştırdığı üzerine durmuşlar. Yani Obi'yi tuvalette veya banyoda görebilmemiz mümkün. Ya da ben yanlış anladım onu. Olabilir.

Lucas Arts, Obi-Wan'ın ışın kılıcıyla, diğer silahlarla olabileceğinden daha performanslı dövüşebileceğini söylüyor. Firmanın "Glyph Combat System" adını verdiği ve üzerinde yoğun olarak çalıştığı dövüş sistemi ile gerçekten de kılıçla dövüş sahnelerinin daha performanslı çalışacağı görülebiliyor. Bu sistemde saldırı tuşuna bastıktan sonra mouse'la yapılan (çizilen) şekiller elimizdeki kılıçla yapacağımız hareketi belirliyor. Örneğin mouse'la bir daire çizmek, Obi-Wan'ın ışın kılıcını etrafında döndürerek saldırmasını sağlıyacak. Hoş bir fikir gibi geliyor.

Diğer bir konu ise Jedi'ımızın Force kullanma yeteneği. Oyunun ta en başında oyun içindeki bütün Force yeteneklerine sahip olacağız. Fakat güçlerimiz düşük seviyede olacak. Oyunda ilerledikçe bu güçleri kullanmasını daha iyi öğreneceğiz ve başka bir deyişle adama höt dedik mi uçuracaz (bkz. force throw). Elimizin altında bulunacak Jedi güçleri ise şunlar olacak. Force throw, böyle bi el kaldırıp adamları odanın öbür ucuna uçurmaca, höt gücü. Force Push (ittirme), Force Pull (çekme), Saber Throw (kılıç fırlatma), Heal (iyileştirme), Distract ve Force Speed.

Force Speed, Jedi Knight'taki gibi olmayacak. Bu güç, Obi-Wan'ı kontrol edilemez biçimde hızlandırmak yerine, etraftaki herşeyi yavaşlatıp göreceli bir hız sağlayacak. Bunlar hali hazırdaki Jedi güçleri. Oyunun çıkacağı sonbahar aylarına doğru bir veya iki adet daha eklenti olabilir. Bütün bunların yanında etrafımızdaki dost karakterlere bazı emirlerde verebileceğiz. Beni takip et, dur, şuraya git, hayır orasi değil şurası, burayı savun, bulaşıkları yıka, bakkaldan ekmek al gibi. Ama sakın kendi hocamıza ya da şapşal Jar Jar'a emir verebileceğinizi düşünmeyin. Onlar sizi iplemiyolar.

Oyunda karşımıza Battle Droids, Tuskan Riders, Destroyer Droids, Sith Mercanaries'leri falan düşman olarak çıkarmayı planlıyor oyun ekibi. Oyun sonu yaratığı ise Sith Lord Darth Maul olacak tabii. Kim ne derse desin, ben Jedi Knight'dan çok hoşlanmıştım. Eğer onun yarsını tutturacak olsalar bile bu oyun oynanmaya değer derim. Ama durun konu açılmışken iki laf daha sokamdan gitmicem. Ülen Zübük Lucas, nedir o Obi-Wan'ın saç modeli öyle ya? Allahım bak aklıma geldi yine. Fare kuyruğu gibiydi. Allah'ım Allah'ım ben ne ettim de bana bu günleri gösterdin?



Star Wars: jedi Knight'ın başarısını Obi Wan ile devam ettirecek mi?

Age of Empires 2: Age of Kings: THE CONQUERORS

FİRMA: Microsoft
TÜR: Strateji
ÇIKIŞ TARİHİ: Eylül 2000
Web: www.ensemblestudios.com

Age of Empires 2: Age of Kings, The Conquerors hakkında edindiğimiz yeni haberlerle beraber elimizde olan bütün bilgileri sizle paylaşmak istiyorum. İlk önce, en göze çarpan haberle başlayalım. Yeni ırklar belli oldu. Hani 5 yeni ırk'ın olacağını duyurmuştuk size ve Polish ve Saxon'lardan bahsetmiştik hani. İşte onları unutun. Kesinleşen son haberlere göre bu beş yeni ırk şunlar:

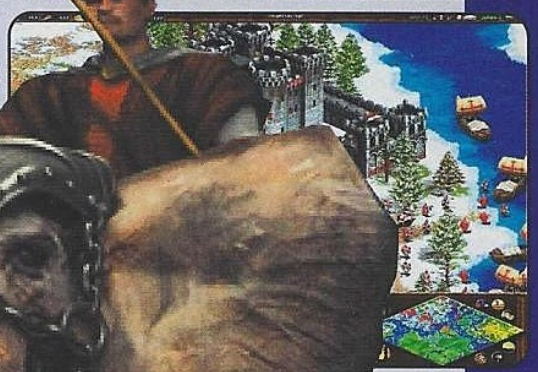
The Huns: Bizi en çok ilgilendiren ırk bu sanırım. Özel ünitelerinin adı Tarkan (ısrar etmeyin, yorum yapmayacağım). Okçulara, siege weaponlara, monk'lara (inançlı bir kardeşimiz) ve en enemlisi binalara karşı özel bonus'u var. Pikeman, Cavalry ve Camel'lara karşı ise zayıf. Hun'ların özel teknolojileri ise Atheism. Bunun sayesinde Relic ve Wonder yarışlarında 100 yıl ek zaman kazanıyor ve Spies research'ünü %50 ucuza yapıyor. Hunların diğer özellikleri ise eve ihtiyaç duymamaları (bu ilginç bir özellik), -100 wood'la başlamaları, Cavalry Archer'ların %25 ucuz olması, İmperial Cost'unun %50 az olması ve Trebuchet'lerin %30 daha iyi ateş etmeleri. Team bonusları ise Stable ünitelerin %20 hızlı çıkması. Son olarak da özel ünitelerin upgrade'li hallerinin adı da Elite Tarkan (hiç boşuna bakmayın, tek kelime söylemeyeceğim).

The Mayas: Özel ünitelerinin adı, Plumed Archer. Tam olarak ne özelliğinin olduğu belli değil. Fakat düşmanını çok çabuk öldüreceği söyleniyor. Özel research'leri El Dorado. Eagle Warrior'ların HP'ini %40 arttırıyor. Bu Eagle Warrior olayı da bayağı bir ilginç. Scout'suz başlıyorsunuz oyuna ve Eagle Warriror'ınız var. Ne kadar faydalı olup olmayacağını hep beraber göreceğiz. Ayrıca, +1 köylü ve -50 food'la başlıyorsunuz. En ilginç özelliklerinden biri de resource'ları %20 verimli kullanmaları. Örneğin 800'lük bir altın madeninden altını 880 adet çıkarıyorlar. Bu bütün resource'lar için geçerli. Ayrıca Archery Unit'lerin cost'ları çağlara göre değişecek şekilde düşük. Son olarak da takım bonus'ları ise duvarları %50 ucuza yapmaları.

Bunun dışında **Aztec, Korean** ve **Spanish**. Fakat bu ırklar hakkında pek bir bilgi yok. Elimize haber geçtikçe bunları size ileteceğiz. Ayrıca Expansion Pack'de olan diğer özelliklere tekrar değinecek olursak:

- Yaptığınız farm'lar ileriki çağlarda otomatik olarak yenilecek. Böylece savaşmaya daha fazla vakit ayırabileceğiz.
- Gemiler'de yerdeki üniteler gibi değişik formasyonla gidebilecekler.
- Askerler Ram'lerin içine girip hızlarını arttırıp, askerlerle town'un içine rahatça girilebilecek.
- Akıllı işçiler sayesinde bir iş yapmak için daha az vakit ve dikkat harcayacağız. Örneğin, bir işçi ormanın kenarına lumber mill yaptıktan sonra, otomatik olarak ağaç kesmeye başlayacak.
- 4 yeni campaign: El Cid, Atilla the Hun, Montezuma, Eric the Red

Artık gelmesi için günleri hatta saatleri saydığımız şu günlerde tek yaptığımız çıkan haberleri günü gününe takip etmek ve siz sayın ve sevgili okuyucularımıza ulaştırmak. :))).



WARCRAFT 3

FİRMA: Blizzard
TÜR: Strateji
ÇIKIŞ TARİHİ: İlkbahar 2001
Web: www.blizzard.com

Birincisi de ikincisi de inanılmaz tutmuştu. Özellikle Warcraft II çıktığında o zaman hiç görmediğimiz kadar güzel grafiklerle karşılaşmıştık. Ben dahil herkes gece gündüz bu oyunu oynuyordu (Yılbaşı gecesi oynayacak kadar da abartmıştım). Müzik açısından da gayet iyi olan Warcraft II çıktığı gün büyük bir tartışmayı da beraberinde getirmişti. C&C ve Warcraft birçok insan tarafından her yanlarıyla değerlendirildi. Birini seven öbürüne laf attı. Diğeri de boş durmadı tabii... Uzun zaman geçti bu tartışmanın üzerinden. Şimdi Warcraft III çıkıyor ve eminim ki Tiberian Sun vs Warcraft III tartışması çıkacak. Tiberian Sun gayet kötü olduğuna göre, Warcraft'ın bu tartışmadan üstün ve ezici bir zaferle çıkması büyük bir ihtimal gibi gözüküyor. Çünkü Warcraft III'ün oyun piyasasına bomba gibi düşeceği iddia ediliyor. Tamamen, detaylı bir biçimde 3d grafiklerle kaplanan oyun çıktığında bol dolarlarla sahip olunan bir sistem de çalışacak. Oyunun en büyük artılarından biri de klasik anlayışta real time çizgisinin dışına çıkması. Oyuna serpiştirilen RPG elementleri buna en güzel örnek diyebiliriz. Diğer iki oyunun aksine toplam 5 ayrı ırk ile oynayabileceğiz. Eski oyundaki gibi Orcs, The humans ve bunlara ilave olarak; The undead ve demons. Her bir ırk farklı şekilde gelişip büyüyecek ve farklı resource'lar kullanacak. Mesela insanlar gold ve wood kazarak ekonomilerini güçlendirirken, undead'ler bunları sihirli güçlerle yapacak. Oyun konu olarak Azeroth savaşından sonraki kısmı konu alıyor. Yanı kısaca Warcraft II'nin hemen hemen bittiği yerden devam ediyor. Oyunun daha büyük bir kısmı tamamlanmamış olsa bile yıl sonuna doğru büyük ihtimalle oyun çıkmış olacak. Tamamlanmamış kısımlar içerisinde büyülerin büyük bir kısmı, oynanabilen taraflardan 2 tanesinin görevleri ve çok ufak 3d animasyonlar bulunuyor. Oyunun tam olarak 3d olacağını düşünürsek ve eğer bu oyun yıl sonunda çıkarsa inanılmaz bir başarı olur. Düşünün ki oyunda yönettiğiniz her karakter için ayrı ayrı animasyonlar hazırlanmış. Ben bazılarını gördüm ve gerçekten inanılmaz olduklarını söyleyebilirim. Yoksa bir yılbaşı gecesi daha Warcraft oynayarak mı geçecek? Neyse bırakalım bunları...

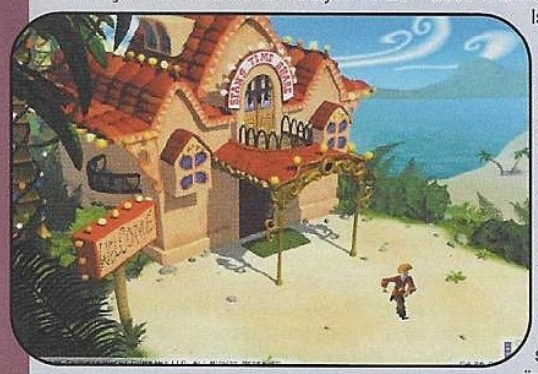
Eminim hepiniz oyunun yapay zekasının ne kadar iyi olup olmayacağını merak ediyorsunuz. Serinin diğer oyunlarında görsel olarak büyük başarılara imza atan Blizzard, konu yapay zekaya gelince pek başarılı değildi. Hatta büyük bir hayal kırıklığı bile diyebiliriz. Ancak bu sefer Blizzard yetkilileri bu konuya oldukça önem verdiklerini ve oyunu oynayacak olan insanların, bilgisayarın yaptıkları karşısında oldukça şaşıracaklarını iddia ediyorlar. Belli ki iki kere aynı hataya düşen yapımcılar bu sefer aynı kuyuya düşmek niyetinde değiller. Eski oyundan pek çok farklılık olmasına rağmen aynı zamanda pek çok benzerlik var. Mesela oyunda yine hayvanlar bulunacak ama bunları herhangi bir şekilde kullanamayacağız. Tıpkı Warcraft II de olduğu gibi sadece eğlence için adamlarımıza öldürtebileceğiz. Belki de üretime hayvanları katmamalarının sebebi "Age of Empires ya da Age of Kings" taklidi oldu dedikodularının çıkabileceğini düşünmelerinden olabilir. Ya da ilk iki oyunun geleneğini son oyunda da devam ettirmek istiyor olabilirler. Son olarak uzun zamandır beklenen Warcraft III 6 ay gibi bir zaman sonra evlerimize konuk olmaya hazırlanıyor. Screenshotlardan, demosundan ve yazılanlardan gördüğüm kadarıyla ortaya inanılmaz güzel bir oyun çıkıyor. Umarım yapımcılar yıl sonuna çıkartmalıyız diye kalan kısımları baştan sağma yapmazlar. Yoksa bu kadar emek ve beklediğimiz bunca zaman helak olabilir. Tıpkı Tiberian Sun'da olduğu gibi. Her ne olursa olsun bence çıkmamış haliyle bile Warcraft, Tiberian Sun karşısında 1-0 önde. Yes My Lord...

Kopya oyunların üreticisi Blizzard'ın Warcraft 3'ü bakalım ne kadar özgün?

escape from the: MONKEY ISLAND

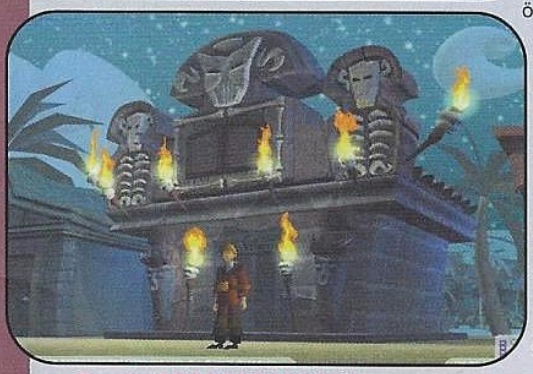
FİRMA: Lucas Arts
TÜR: Adventure
ÇIKIŞ TARİHİ: Sonbahar 2000
Web: www.lucasarts.com

İlk bitirdiğim adventure oyunu Monkey Island II'ydi. Kendimi tam anlamıyla oyuna kaptırmıştım, hatta bu oyunu önceden nasıl keşfedemediğime şaşırıyordum. Oyunun ortalarına doğru hata verme sorunu çıkmıştı, o zamanlar Amiga oynuyoruz tabi, disketi çıkarıp üfleme - temizleme operasyonu falan yapar tekrar denerdik. Bu nedense Monkey Island'da hiç işe yaramamıştı, mantığı nedir hala anlamış değilim ama o kaçıncı disketse gider tekrar çektirirdik, yeniden deneyince düzelirdi. O gün bilgisayarcıya 10 kere falan gitmiştim, ama sonunda oyunu bitirmiştim, böylece de en sevdiğim oyun serisiyle tanışmıştım. Sonra diğer oyunlara bakınca serinin bir özelliği olduğunu gördüm. Çizgi film tarzı grafikleri, hoş diyalogları, eğlenceli senaryosu oyunu oynanabilir kılıyordu ama oyunun kurulmasından menülerine kadar her şeyin ayrı bir tadı vardı. Kısaca oyunun hiç kaybetmediği bir ruhu vardı bence. Benim gibi düşünen insanlar da varmış ki seri hala devam ediyor ve E3 – 2000 fuarında Lucas Arts yeni oyunun duyurusunu yaptı: Escape From Monkey Island (Polat title resmini koydun mu çocuğum?).



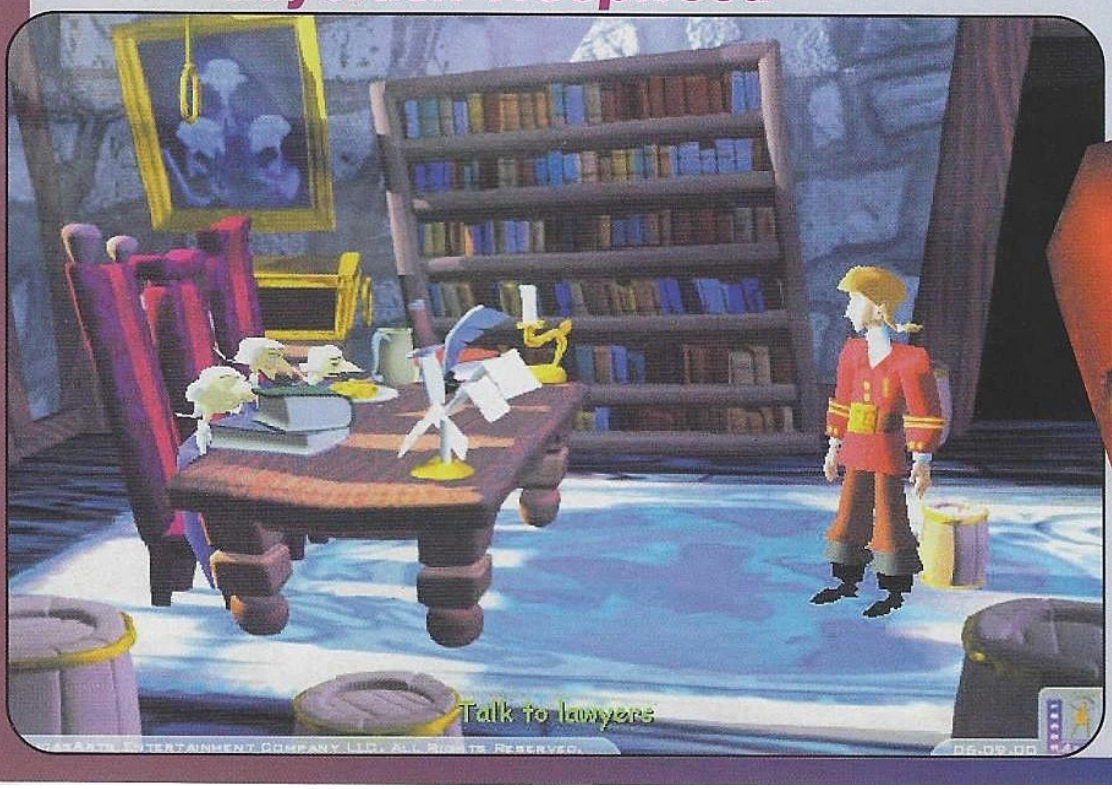
Her şeyden önce, resimlerden anlayabileceğiniz gibi oyunun grafikleri çok değişmiş. Monkey Island III'de de eski oyunlara göre grafikler epey değişmişti ama gelişime ayak uyduracağım diye grafikleri 3D yapmak çok daha büyük bir olay. Sonuçta bu oynanışın tamamen değişmesi anlamına geliyor. Gerçi resimlere baktığımızda grafikler epey güzel gözüküyor ama keşke grafikleri hiç değiştirmeselerdi, buna bayağı üzüldüm (ühü). Yine de henüz konuşmak için erken, oyunun bu haliyle nasıl olduğunu görmek için daha bir süre beklememiz gerekiyor.

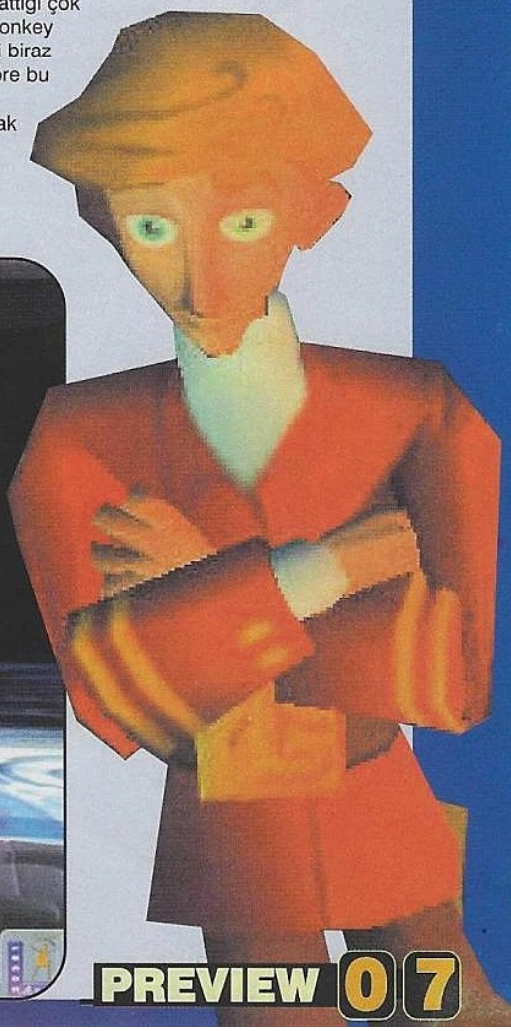
Oyunun konusuna bir bakalım, hatırlarsanız ilk oyunda korsan olmaya çalışan şebeğin tekiydik, korsan olmanın gerektirdiklerini yerine getirip kendimizi ispatlamaya çalışıyorduk. İkinci oyunda bir korsanın yapması gerektiği gibi hazine avına çıkıyorduk ancak onun yerine hayatımızın aşkıyla karşılaşıyorduk. Üçüncü oyunda ise kaçırılan sevgilimiz Elaine'in peşinden yollara düşüyor, onu ezeli düşmanımız (aynı zamanda kardeşimiz) Le Chuck'ın elinden kurtarmaya çalışıyorduk. Escape From Monkey Island'da konuya kaldığımız yerden devam ediyoruz. Guybrush ve Elaine evlendikten sonra güzel bir balayı geçirirler ve Melee Island'a geri dönerler. Ancak durum pek de iyi değildir, öncelikle Elaine'in ölü olduğu ilan edilmiştir ve valilik köşkü üzerine de yıkım emri çıkmıştır. Hal böyle olunca da politikacı şarlatan Charles L. Charles, gözünü Elaine'in işine dikmiştir. Elaine bu durumu düzeltmek için hemen çalışmalara başlar. Sahip olduğu tek yeteneği, nefesini suyun altında 10 dakika tutmak olan kıvrak zekalı kahramanımız ise kendini hırsızlık, hırs, güç, ihtiras, vodoo ve garipliklerle dolu bir maceranın ortasında bulur (değişen bir şey yok yani).



Oyunun gerisi bildiğimiz Monkey Island havasıyla dolu ilginç puzze'lara sahip (MI serisinin en sevdiğim özelliklerinden biri de budur. Monkey Island'daki hiçbir puzzle'ı başka oyunlarda bulamazsınız, bazılarının çözümü fazla saçma olsa da hepsi son derece orijinaldir) bir adventure oyunu. Oyun için şimdiden süper demek sanıyorum pek de yanlış olmaz. Neden derseniz, E3 – 2000 fuarında (ki biliyorsunuz oyun dünyasının kalbinin attığı çok büyük bir fuardır) en iyi adventure ödülünü alan oyun Monkey Island IV. Bu da oyunun 3D olmasının getirdiği şüpheleri biraz olsun yok ediyor, sonuçta bu Monkey Island ve bana göre bu seriye kötü bir oyun yapılamaz (biraz fazla abartıyorum sanırım). Oyunun çıkış tarihi kesin olarak belli değil, ancak bu yıl içinde çıkacağı söyleniyor. Darısı Full Throttle II'nin başına...

O biiiiiiiiiiiiirrrrr efsaaneee: Guybrush Treepwood





RED ALERT 2

FİRMA: Blizzard
TÜR: Strateji
ÇIKIŞ TARİHİ: Şu sıralar
Web: www.blizzard.com

Westwood geri dönüyor ey okur. Efsanevi Command & Conquer serisinin yeni bir oyunu geliyor. Herkesin saatler ve de günlerce gözlerinden yaşlar gelene kadar oynadığı oyunun ikincisi geliyor. Red Alert 2 geliyor ve yer sallanıyor. Birinci oyunun sonucunu müttefiklerin galibiyeti olarak kabul eden bu oyun, ilk oyunu Ruslar ile bitiren oyuncuları ve doğal olarak beni biraz da olsa hüsrana uğrattı. Oyunun konusu gene bir klişe: Amerika-Rus savaşı.

İkinci dünya savaşı sonunda yenilgiye uğrayan Stalin'in yerine, Müttefikler tarafından seçilmiş müttefik kuklası bir diktatör olan General Romanov getirilir. General Romanov derhal kendi komitesini kurar ve Müttefik yalakalığı yapmaya başlar. Dünya sosyalist birliğini kuran Romanov poitika ve Stalin'in buluşu olan bir çeşit beyin kontrolü ile gittikçe güçlenir. Meksika'yı ele geçiren Romanov psişik güçlerini kullanarak Amerika'nın erken uyarı ve nükleer sistemlerini etkisiz kılar. Romanov'un aslında koyun kılığına girmiş bir kurt olduğunu çok geç anlaşılmıştır. Amerika'ya giren Rus birlikleri "beyin kontrol ünitelerini" kullanarak Amerikan halkını yavaş yavaş kendi taraflarına çeker. Kaliforniya, Teksas gibi eyaletler tamamen Rus kontrolü altına girmiştir. Amerika için tek bir çözüm kalır, savaş! Fakat karşısında kendi halkını gören Amerika ikileme düşer. Yapabileceği tek şey beyin kontrol cihazlarını yok etmektir.

Şimdi gelelim yeni birimlere:

Rus Birimleri:

Tesla Trooper: Tank katili olan bu askercikler elektrik vererek tanklarınızı kömür, askerlerinizi köfte yapma eylimindeler. İsmi elektrik mühendisi Yugoslav Nikola Tesla'dan geliyor. **Crazy Ivan:** Bomba uzmanı, Rus yapımı Tanya'nız. İneklerin üzerine bile C4 koyabiliyormuş. **Yuri:** Psişik güçlere sahip adamımız. Müttefik askerlerini bir monk edasıyla kendi tarafına çeker veya psişik bir ölüm dalgasıyla ekrandaki tüm askerleri öldürür. **Conscript:** Bildiğiniz asker işte... 350 tane basıp düşman üstüne yollama amaçlı. **Kirov Airship:** Yüksek zırhlı zeplinler (nası oluyorsa). Karşı üssü dağıtmak için birebir. Bir nevi uçan kale. **MCV:** Portatif Construction Yard. Denizde de ilerlemek gibi bir artısı var. **War Miner:** Sovyet Harvester'ı... Silahlı ve bilindiği üzere çok yüksek zırhlı. **Tesla Tank:** Tesla trooper'ın zırhlı versiyonu. Bunlardan bir kaç tanesi, müttefik ordusunun sonu olacak şeyler. **Rhino Heavy Tank:** Bildiiniz tank herhangi bir özelliği yok diyor westwood. **Hind Transport:** Taşıma amaçlı helikopter. Aynı zamanda bir gunship oluşu Ruslar'a büyük avantaj. **Apocalypse Atomic Tank:** Red Alert 2'nin Mammoth tankı. 120mm topları ve karadan havaya füzeleriyle durdurulamaz. **Terror Drone:** Düşman araçlarının içine girip onların içten bölen küçük robotlar. **Attack Sub:** Denizaltı. Ateş etmek için su yüzeyine çıkması lazım. Artık kara birliklerine de ateş edebiliyor. **Dreadnought:** Rus kruvazörleri. Attıkları uzun menzilli roketler uçak savar atışıyla patlatılabiliyor. **Sea Scorpion:** Yüksek hızlı deniz mayın gemisi. Aynı zamanda scout olarak da kullanılabilir. **Giant Squid:** Ruslar'ın beyinlerini kontrol atına aldığı bu mürekkep balıkları, gemileri yavaşlatmak ve hatta batırmak için kullanılmakta.

Rus Yapıları:

Barracks: Piyade üretim merkezi desem gülermisiniz acaba. **Cloning Vats:** Yaptığınız her ünitenin klonu çıkıyor buradan. Yani iki katı daha hızlı gelişiyorsunuz. Ayrıca Yuri'nin kontrolünü ele geçirdiği düşman birimlerini buraya gönderirseniz onlardan üretme hakkına sahip olursunuz. **Iron Curtain:** 3x3 karelik bir alandaki araçlarınızı 45 saniye ölümsüz yapar. Bu alan içindeki piyadeler ölür. **Nuclear Reactor:** Sovyet güç kaynağı. Patladığında yanında olmayın. Örnek: Çernobil. **Pyschic Sensor:** Müttefik askerlerinin neler karıştırdığını görmek isteyenler bundan yapmalı, etmeli.

Müttefik birimleri :

Spy: Ajan. Rus teknolojisini çalmak için kulanınız. Soğuk içiniz. Köpeklere dikkat ediniz. **Tanya:** Ünlü hatunumuz Tanya. Tek kişilik ordu. Yüzmeyi öğrenmiş ve C4'ü artık gemiler üstünde de kullanıyor. **G.I.:** Ağır makineli asker. Rus askerlerini ikiye birde yeniyor. Boş durduğu zamanlarda makinelisini yere koyup öyle bekliyor kendileri. **Rocketeer:** İlk oyundaki rocket trooper. Uçaklara karşı etkili. Piyadeye karşı hiçbir işe yaramaz. **Chrono Legionnaire:** Sırtındaki zaman makinesiyle kendini bir yerden diğerine ışınlayabiliyor. Çok yavaş ateş ediyor ama atışları bir sniper edasıyla yapıldımı ölümcül. **Aircraft Carrier:** Uçak gemisi. **Dolphin:** Pek bilgi verilmemiş. Denizaltıların yerini saptamada kullanılıyor. **Grizzly Battle Tank:** Light tank dedikleri. **Intruder:** Saldırı uçağı denmiş başka birşey denmemiş. **Aegis Cruiser:** Uçak savar gemi oyundaki en iyi anti aircraft ünite. **Chrono Miner:** Harvester. Tek özelliği ore topladıktan sonra eve ışınlanması.

Müttefik Yapıları:

Weather Control Device: Düşman üssüne yıldırımlar yağdırma amaçlı kullanılabilir. **Chronosphere:** Teleportasyon için gerekli yapı. **Spy Satellite Uplink:** Tüm haritayı önünüze seren şirin bir yapıcık. Gözünüz gibi bakın çünkü gerçekten gözünüz. **Gap Generator:** Ünitelerinizi görünmez yapar. **Ore Purifier:** Kazdığınız ore'a %20 bonus verir.

Ve tabi ki her oyunda olan bir sürü klişe yapı...

Son olarak Red Alert 2 geliştirilmiş bir Tiberian Sun motoru kullanıcakmış ve diyorki westwood büyük savaşlarda bile yavaşlama olmayacakmış.Evet bekleyip göreceğiz.

Dikkat, dikkat... Kırmızı Alarm: Red Alert 2 Geliyoooooooorrrrrrrrr.....

ORİJİNAL TAM SÜRÜM

SUZUKI ALSTARE

Extreme racing

Süper 3D grafikler!

Çoklu oyuncu desteği. Hatta aynı ekran içinde!

Başdöndürücü bir hız!

ODYSSEY entertainment

Büyükdere caddesi
Hür Han Kat.4
15/A 80260 Şişli
İstanbul
Tel: (0212) 233 10 50-51
Faks: (0212) 219 00 85

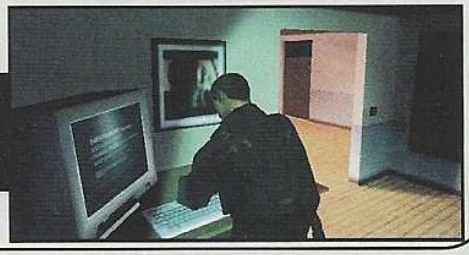
Ubi Soft ENTERTAINMENT

©2000 UBI SOFT ENTERTAINMENT. ALL RIGHTS RESERVED.

Gazete, Dergi Bayilerinde ve Bilgisayar Oyunu Satış Noktalarında

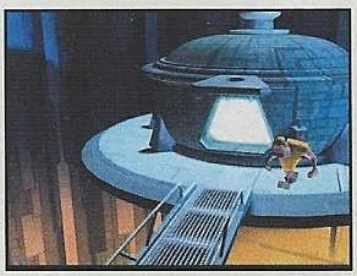
I AM GOING IN

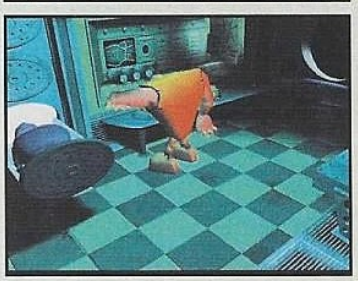
Counter Strike'ın beklenmeyen başarısı ve insanların ona ilgisine diğer yapımcıların kayıtsız kalmayacağı beklenen bir durumdu. İşte ilk uyanıklardan Innerloop firması hemen işe başlamış. Önümüzdeki Ekim ayında raflarda görebileceğimiz, I AM GOING IN, her ne kadar ismi tam bir felaket olsa da, gerçek silahların, gerçek tepkiler, gerçek sesleri ve gerçek grafikleri ilginizi çekiyor ise en azından mutlaka bir göz atmanız gereken bir oyuna benziyor. Oyun hakkında söyleyeceklerim bu kadar. Şimdi geç kalmış bir sonucu açıklamak istiyorum. Son yaptığımız (tam olarak kaç ay oldu bilemiyorum) "MEGafon Köşesi Geleneksel Bilgi Kültür ve Dikkat" yarışmasının sonucu açıklandı. Sonuçtan önce doğru cevabı söylemek lazım diyorsanız, yarışma yaptığımız ayın (3 ay oldu galiba) üç ve dördüncü sayfasıyla, Ocak 2000 sayımızda yayınlanan MEGafon köşesinin üç ve dördüncü sayfası dizayn olarak birbirinin aynısı. Hatta itiraf ediyorum, o sayfayı yaparken direkt copy-paste yapıp, resimlerin yerini değiştirdim. Bir taşla kaç kuş indirdim, tarif edemem. :). Kazan arkadaşımız ise bir kez daha Ankara'dan Tayfur Köseoğlu. Söylediğim oyunu (unuttum da :)) en kısa zamanda adresine göndereceğiz. Bu arada bir önceki yarışmamızı kazanan Paronoid Android nickli arkadaşımıza gönderdiğimiz, oyun adres yetersiz olduğu gerekçesiyle geri geldi. Ve sanırım mailbox'unda bir sorun var ve kendisinden haber alamıyorum. Tekrar adresini bildirmesi gerekiyor. Sorumlu yazar yaptım size :)...



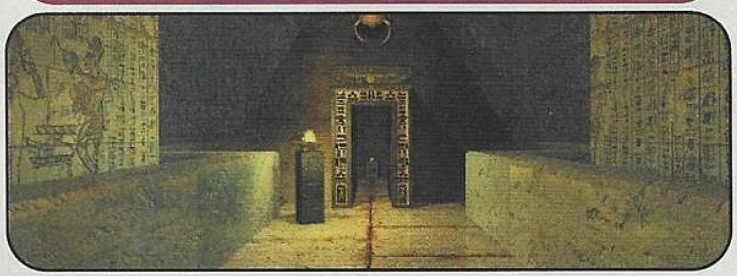
IT CAME FROM ZOG

Aslında genel olarak Adventure oyunlarını sınıflandırmak istersek, LucasArts'ın yaptıkları ve diğerleri olmak üzere iki ana gruba ayırabiliriz. LucasArts'ın yaptıkları arasında ise Day of the Tentacle'ın kesinlikle ayrı bir yeri vardır. Çok ilginç konusuyla, esprili anlatımı ile (yağmuru yağdırmak için arabayı yıkamanın gerektiği bilmece hala hatırımda örneğin), komik karekterleriyle (double kelime oyunu kombosu) süpppper bir oyundu. It Came From Zog sanki biraz o tadı verecek bir oyun. Garip alien kahramanlarımızın yaşadığı gezegen, "purple" denilen başka bir ırk tarafından istila edilir. Siz de bu istilaya karşı koyan kahramansınızdır. Konu klasik ama olsun. Bütün yaratıcı konular tükendi zaten. Mühim olan atmosfer. Onu da gelince göreceğiz.



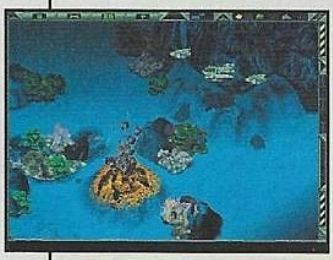


RIDDLE OF THE SPHINX

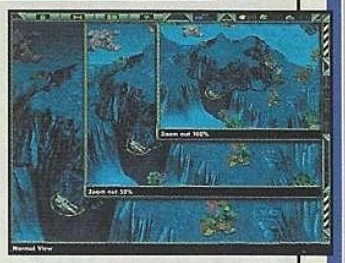


Mısır sermayesi hala bitmedi anlaşılan ki yeni Mısır Medeniyeti Adventure Puzzle karışımı değişik bir sentez oyun daha geliyor. Bu önyargılı girişimden sonra yiğidi öldürüp hakkını vermek adına grafiklerinin süper olduğunu söylemek zorundayım. Non-linear denilen, değişik şekilde oyunun bitirilebilmesini sağlayan sistem zaten artık her adventure oyununda var. Yine de görevinin bilincinde bir news yazarı olarak söylemem gerekiyordu. Netekim, söyledim de. Bunun dışında söyleyeceğim, Riven veya Myst 2 gibi klasikleri oynayıp bitirmiş arkadaşların bu oyunu da kaçırmayacakları. Official çıkış tarihi Eylül 2000 olan oyun şu an "fine tuning" denilen, en sıkıcı aşamada. Çünkü bütün ekip, yapılması gereken ve fakat yapması çok sıkıcı olan bir çok şeyi hep sona bırakmışlar. Şimdi kader anı gelip çatmış, herkesin, noktasından virgülüne kadar bütün yazıları tekrar kontrol edecekleri, sona bıraktıkları detayları ekleyecekleri, video montaj yapacakları günler. Sonuç olarak bu bizim de her ay çektiğimiz bir sıkıntı. Fine Tuning denilen bu son aşama bizim tam 2 günümüze mal oluyor.

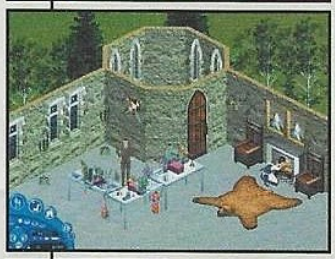
SUBMARINE TITANS

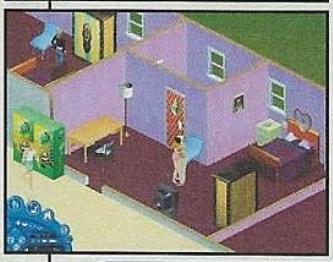


Real-time strateji furyası tüm hızıyla devam ediyor. Hatta yapımcılar hızlarını alamadılar ve su altına indiler (tamam kötü espri). Yani sizin anlayacağınız, çok yakında denzialtında geçecek bir real-time strateji oyunumuz oluyor. Yapay zeka konusunda çok iyi puanlar toplayan Submarine Titans, tamamen üç boyutlu bir ortamda geçiyor. Yine resource çıkarıyorsunuz, binalar ve birlikler üretiyorsunuz ve savaşıyorsunuz. Tek fark ortamın "water resist" olması :). 3D ses efektleri, 800x600'dan 1280x1024'e kadar çözünürlük desteği, 24 kişiye kadar multiplayer oynanabilmesi oyunumuzun başka iyi özellikleri. Ayrıca çok kısa zamanda yapımının tamamlanacağını da söylemem gerekiyor. İlgi çekecek bir oyuna benziyor. Söyleneleceklerin hepsi bu kadar. Şimdi gelelim yeni yarışmamıza. Yani, MEGafon Köşesi Geleneksel Bilgi Kültür ve Dikkat yarışmasına. Yeni sorunuz şu. "Şu anda gördüğünüz iki sayfayı, dizayn olarak, birbirinden ayıran çok önemi bir detayı var." Bu konudaki tahminlerinizi, yarisma@kamernet.com adresine gönderirmenizi istiyorum. Ayrıca mail atanlardan, yeni "previews" ve "news" formatımız hakkında düşündüklerini, eleştrilerini de bir kaç cümle ile yazmalarını da şart koşuyorum. Gönderenler arasında yapılan çekilişte bir kişi Microprose'un yeni oyunu GunShip 2000'in orjinal versiyonuna sahip olacaklar. İlginiz için şimdiden herkese teşekkür ederim. Maillerinizi bekliyorum efendim.



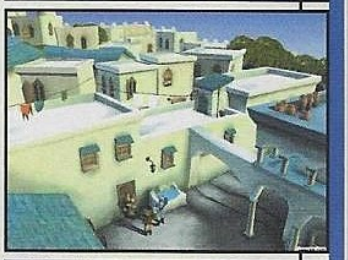
THE SIMS





The Sims; Türünün ilk örneği olan bu oyunu hemen hemen hepimiz aldık, severek oynadık ve şimdi bu oyunun expansionu The Sims Livin' Large geliyor. Yeni expansionda elliden fazla yeni meslek seçeneği, yeni eşyalar, yeni konuşma tarzları ve birçok yeni düşünce balonu da olacağını söyleyen programcılar sim'lerin artık daha akıllı olacağı iddiasındalar. Artık sim'lerimiz herhangi bir eşyayla etkileşime girmek için yanlış yerlerden dolaşmayacak ve komutları direk algılayacaklar. Fakat pek çoğumuzun merak ettiği bir hususa da değinmek istiyorum ki halen sim'lerimizi işlerine gittiklerinde kontrol edemiyoruz. Eğlenceli bir detay olarak istediğimiz müzik dosyasını import ederek müzik setinden çalabiliyoruz ve son olarak programcılar herhangi bir multiplayer desteği getirmiyeceklerini de ekliyorlar. Çıktığında kesinlikle alınıp oynanması gereken bir expansion olduğu kanısındayım.

HEARTH OF THE STONE



Commandos'u herkes biliyor değil mi? Güzel. Peki o oyunu İspanyol Pyro Software'in yaptığını biliyor mu? Hmm, aferin bu kadarını beklemiyordum. Peki, Pyro Software'in grafikerinin amcasının kuzeninin, programcı çocuğun eniştesi olduğunu biliyor mu? Yaaa, naber! Şiştiniz mi? :). Neyse efendim, Kısacası süpper bir oyun daha geliyor. Bir kaç ay için previews sayfalarında çok detaylı olarak açıklayacağım, Hearth of Stone için, kimseciklerden eksik kalmayın diye bir kaç haber vermek istiyorum. Bilindik point-click adventure'lardan çok farklı olarak, strategy ve role-play öğelerinin de içereceği, süper grafikli, güzel bir oyun. Oyunda yöneteceğiniz dört farklı karekter var. Black Knight, Mercenary, Brother Spencer Turkish Assassin. Evet, bir Türk suikastçi. Hatta şu anda tam yanda gördüğünüz grafike bir camiye ait. Bu yönüyle ilgimizi bir kat daha çeken oyun için söylenecek tek kötü şey Aralık 2001'de çıkacağı.

DISCIPLES 2

Salinger'ın Catcher In the Rye'daki kahramanı Caulfield'ın Disciples'a duyduğu nefret ile benim duyduğum sevginin oluşturduğu tezat bir zaman bayağı bir garibime gitmişti. Bu garipliği duymamın nedeni benim o zamana dek kendimi her zaman H. Caulfield'la özdeşleştirmemdi. Sonra patladı. Neyse. Bildiğiniz veya az sonra öğreneceğiniz üzere Disciples bir çeşit Heroes of Might & Magic klonuydu. Yani sıra tabanlı, fantezi temalı bir stratejiydi. Bu da demek oluyor ki bilgisayarda tek başınıza oynayabileceğiniz en zevkli oyun örneklerinden birini oluşturuyordu. Eh, bu tarzda başarılı bir şey yapınca devam oyunu denilen kavram da anında gündemimize geliyor. Zaten şu an bu satırları okuyor olmanızdaki en etmel sebep de bu. Yeni oyunda 28 yeni campaign senaryoları ve 20 tane de tek başına quest'ler yer alacak. Aynı zamanda bazı bölümleri bitirmek için bir kaç ayrı quest'i de bitirmek şart olacak. Böyle de bir ilginçlik yapmışlar. Ayrıcanak, ek olarak 50 yeni üniteyle beraber 200 ayrı karakter olacak. Oyunun hayranları belki şimdi söyleceğim şey yüzünden hayal kırıklığına uğrayacaklar ama ne yazık ki oyuna yeni ırk eklenmemiş. Yalnız bu o kadar büyük bir handikap değil çünkü zaten ilk oyundaki 4 ırk çok iyi dengelenmişti. Bütün bunlara ek olarak ilk oyunda en çok şikayet edilen unsur olan grafik kalitesi düşüklüğü bu oyunda 800*600 çözünürlük ve 32bit renk derinliği ile giderilecek. Bekleyelim efendim.

hard news

Hep almayı hayal edeceğiniz Hardware tanıtımları

Engin SÜZEN
esuzen@kamernet.com

ELSA GLADIAC GeForce 2 GTS

Abartıların markası Elsa yine abarttı (hiç şaşırmadım!). Profesyonel, yarı profesyonel ve ev kullanıcıları için ürettiği yüksek performanslı ve sorunsuz ekran kartlarına bir yenisini daha ekledi; ELSA GLADIAC GeForce 2 GTS. Daha çok yarı profesyonel ve ev kullanıcılarına hitab eden bu kart ile bilgisayarınız tam bir oyun makınasına (dolayısıyla siz de bir oyun canavarına) dönüşecek. Üzerinde NVIDIA'nın ikinci nesil GeForce grafik işlemcisi GeForce2 GTS ve Double Data RAM bulunan ELSA GLADIAC ile sevdiğiniz 3D oyunları bugüne kadar görmediğiniz hız ve kalitede çalıştırmaya hazırlanın!

NVIDIA GeForce2 GTS işlemci ve süper hızlı 32 MB DDR RAM, ilk GeForce jenerasyonuna göre neredeyse 2 kat fazla performans sağlıyor. Saniyede 25 milyon üçgen (triangles), 1,6 GigaTexel Fill Rate 4 HyperTexel veriyolu (pipeline) ve per-pixel shading sayesinde daha gerçekçi görüntüler, Opsiyonel video aksesuar Video-In/Video-Out modülü ile video editing, video chat, video capture ya da video e-mail, en iyi software DVD player ELSAmovie, Stereoskopik 3D gözlük ELSA 3D REVELATOR desteği, ELSA WINman Suite Windows taskbar üzerinden rahatça erişebileceğiniz ELSA destek üniteleri, ELSA 3D Settings ile tüm 3D oyunlar için performans ince ayarı, ELSA SmartRefresh ve ELSA SmartResolution ile sınırsız çözünürlük ve resim tekrarlama frekansı kombinasyonları, ELSA Info ile bilgisayarınızla ilgili tüm bilgilerin otomatik elde edilimi (teknik destek amaçlı), ELSA ColorControl ile masaüstünün tamamı ya da video oynatımı için ayrı gamma ve kontrast ayarları, klima, airbag ve hidrolik direksiyon kart ile birlikte standart (bu son üçü olmadı gibi ama!).

Direct3D, OpenGL, DirectX7, DirectDraw, DirectShow Grafik standartlarını destekleyen ELSA GLADIAC GeForce 2 GTS, 3D özellikleri ile de göz kamaştırıyor:

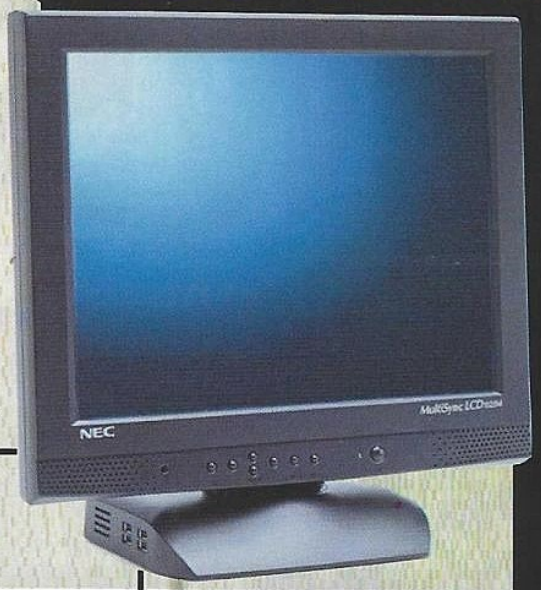
* HyperTexel mimarili 256-bit grafik motoru
* Optimize Direct3D ve OpenGL desteği
* Full DirectX7 desteği
* 32-bit Z ve stencil buffer
* Single-pass multi-texturing
* Anti-aliasing
* High-quality texture filtering (anisotropic filtering dahil)
* Perspective correction için gelişmiş Per-Pixel texturing
* Fog ve depth cueing
* Texture compression

Eğer hala başınız yeterince dönmediyse üstün DVD Playback özelliğini ve 6 yıl garantisini de aklınızın bir kenarına yazın. Tabii ki 64 MB'lık versiyonunun da siz bu yazıyı okurken stoklarda olacağını da unutmayın. Bu arada Tayfun bey'in ELSA GLADIAC GeForce 2 GTS almak isteyen GameShow okurlarına indirim yapma sözü (hatta yemin bile etti!) hala geçerliymiş :)

Bilgi için
TET Elektronik (212) 256 3532

BANA BİR ELSA GLADIAC GEFORCE 2 GTS VERİN DÜNYAYI YERİNDEN OYNATAYIM

NEC MULTISYNC LCD 1525M



Mayıs ayı Ne Var Ne Yok köşesinde dünyanın monitör devlerinden NEC ile, Türkiye bilgisayar piyasasının güvenilir kuruluşlarından olan GenpaCom birlikteliğinden kısaca söz etmiştim. Bu birlikteliğin güzel sonuçları ile şimdiden karşılaşmaya başladık bile. Bu ay tanıtımını yapacağım iki monitörden ilki olan NEC MultiSync LCD 1525M Black, bir monitörden çok daha fazlasını vaadediyor. Hatta vaadetmekten öte sunuyor. NASA'nın tercih ettiği NEC 1525 M Black LCD monitör ile yarını bugünden yaşayabilirsiniz.

NEC 1525 M Black LCD, GENPA COM güvencesiyle, inanılmaz özellikleriyle, alışılagelmiş monitör kalıplarını altüst ediyor. Analog sinyalleri dijital formata dönüştürerek kullanabilen 15.1" boyutundaki NEC 1525 M Black LCD, "True Color" özelliğiyle 16,7 milyon renk kapasitesine ulaşabiliyor. Elektromanyetik alan oluşturmayan ve aydınlık ortamlardaki yansıma problemini tamamıyla ortadan kaldıran NEC 1525 M Black LCD, 4,5 kilogramlık ağırlığı ve 158 mm'lik genişliği ile ofislerdeki yer bulma sorununa radikal bir çözüm getiriyor. TFT Active Color Matrix teknolojisini kullanan NEC 1525 M Black LCD'nin görüntü sisteminde her resim noktası ayrı bir transistör tarafından yönetiliyor. Böylelikle kısa sürede resim oluşumu, kontrast sağlanması ve hareketli resimlerin kusursuz gösterimi gerçekleşiyor. 2x1 Watt'lık stereo speaker'ları ve aktif USB HUB'ıyla rakiplerini kıskandıran NEC 1525 M Black LCD, 120 derecelik yatay, 100 derecelik dikey görüş açısıyla en dar açılardan bile mükemmel görüş olanağı sağlıyor. NEC 1525 M Black LCD, grafiğin önem kazandığı çalışma ortamlarında yüksek kontrastlı, parlaklığı zengin, muhteşem görüntüler sunuyor. LCD pazarının lider teknolojisi NEC 1525 M Black'te bütün hünerlerini göstererek; 1024x768 75 Hz maksimum çözünürlükte titreşimsiz, net bir görüntüyü mümkün kılıyor. Ayrıca NEC 1225 M Black, CE, TÜV GS, TÜV ERGONOMIE, ISO 9241 -3/-7/-8, TCO 99 gibi ergonomi ve güvenlik normlarını destekliyor. NEC 1525 M Black LCD beraberinde güç kablosu, VGA kablosu, DVI-D kablosu, DVI-D adaptörü, USB kablosu ve kullanım kılavuzu birimlerini sunuyor. NEC 1525 M Black LCD, GENPA COM güvencesi ve 3 yıllık garanti süresiyle geleceğin görüntü teknolojisini sunuyor. Şimdilik yüksek fiyatından ötürü ev kullanıcıları için pek de uygun gözükmeyen bu monitöre sahip olmak çok yakın bir zamanda hepimizin ortak düşü olacağa benziyor. NEC 1525 M Black LCD; "NASA" nın teknolojisini paylaşmak için...

Bilgi için:
GenpaCom (212) 320 1050

ACER 16X DVDROM

İhlas/Acer, AOpen'ın 16 hızlı DVD-ROM'unu Türkiye pazarına sundu. Kendi kategorisinin ilk sürümlerinden olan AOpen 16x DVD-ROM, üstün performansı, hoş tasarımı ve uygun fiyatı ile dikkat çekiyor. AOpen 16x DVD-ROM'un en önemli özelliği, DVD'yi doğrudan cihaza sürebilmeyi sağlayan slot-in teknolojisine sahip olması. Optik depolama cihazları (CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/W), kartlar (anakart, ekran kartı, ses kartı), klavye, kasa ve mouse üreticisi olan AOpen'ın Türkiye dağıtıcısı olan İhlas/Acer, önümüzdeki dönemde AOpen ürün portföyünü daha da genişletmeyi hedefliyor. İhlas/Acer OEM Ürün Müdürü Cenk Ayabakan, önümüzdeki günlerde AOpen'ın 52 hızlı CD sürücülerini de Türkiye pazarına sunacaklarını da söyledi.

1 yıl garanti ile kullanıcıya sunulan AOpen 16x DVD-ROM'un teknik özellikleri şöyle:

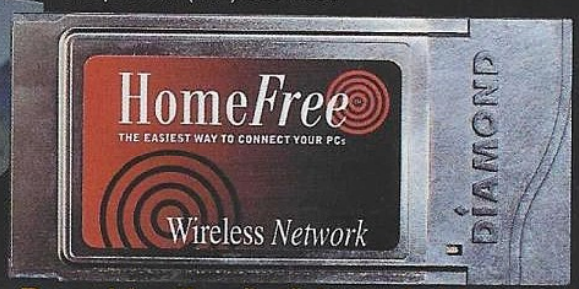
* DVD-1640 Pro, kutulu
* 16x DVD-ROM / 40x CD-ROM hızı
* Slot-in tip
* Ultra DMA-33 arabirim
* 512 KB ön bellek
* DVD ailesi: DVD-ROM, DVD-R, DVD-RW, DVD-Video
* CD ailesi: CD-DA, CD-ROM/XA, CD-R, CD-RW, CD-I, Video CD, Photo-CD, CD-Extra
* Hatalar arası ortalama süre (MTBF): 100.000 POH
* SPDIF dijital ses çıkış desteği
* 1 yıl garanti

Son kullanıcı fiyatı: 181 dolar+KDV.
Bilgi için;
İhlas/Acer, (216) 317 9650
www. ihlasacer. com

DIAMOND HOMEFREE WIRELESS

Sınırsız özgürlük her ne kadar bir düşten öteye geçebilecek bir kavram olmasa da, insan bazen bu kavrama çok yakın olduğunu hissediyor. Düşünsenise; evinizde iki tane bilgisayarınız var ve bu bilgisayarları birbirine kablosuz olarak bağlayıp networkun bütün nimetlerinden yararlanabiliyorsunuz. Veya alt kattaki komşunuzla... İki bilgisayarda multiplayer oyun oynamaktan tutun, dosya paylaşımına hatta internet bağlantısının paylaşımına kadar. İşte Diamond HomeFree Wireless sınırsız olmasa da böyle bir özgürlüğü yaşamanıza olanak veriyor. Hem de ortalıkta kablo dolaştırmadan. 1 Mbit olan düşük veri transfer hızı handikapını gözardı edersek, sahip olunması gerekenler listesinde üst sıralara yerleşmeye aday görünüyor.

Bilgi için:
GenpaCom (212) 320 1050

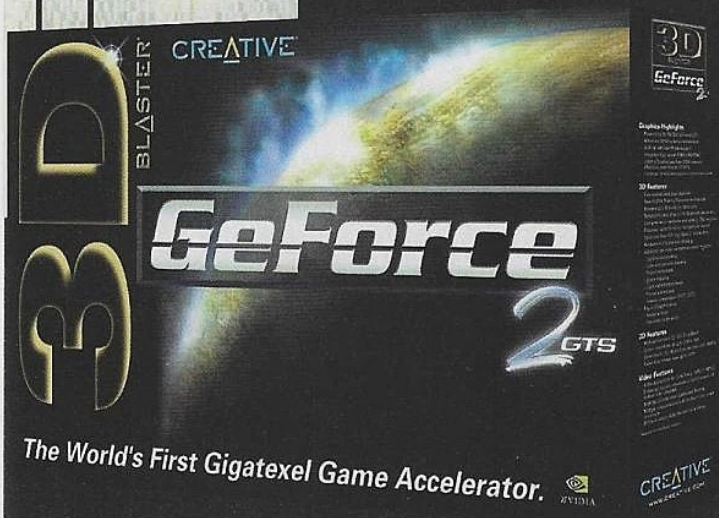


Bana bir pilav üstü kuru, kablosuz olsun

BEN BU FİLMİ GÖRMÜŞTÜM SONUNDA 72 HIZLISI KATİL OLUYOR.

hard news

Creative 3D Blaster GeForce 2 GTS



Nvidia'nın, 3D konusunda doğru bildiğimiz herşeyi tekrar gözden geçirmemize neden olacak işlemcisi (GPU) GeForce 2 GTS çıkar çıkmaz büyük markalar ardarda GeForce 2 GTS işlemcili kartlar üretmeye başladılar. Bu kartlardan biri olan Creative 3D Blaster GeForce 2 GTS, kullandığı 333 Mhz hızında çalışan Double Data Rate (DDR) RAM'i sayesinde saniyede 5.3 GB band genişliği sağlamaktadır ki bu da eşsiz bir 3D gücü sağlamaktadır. Beraberinde Enhanced BlasterControl 4.0, Creative LAVA!™ Player, Media Ring Talk, E-Color, Colorific and 3Deep yazılımları, Microsoft DirectX 7.0, Windows 95/98/2000/NT4 sürücüleri ve GeForce2 GTS Demo CDsi gelen Creative 3D Blaster GeForce 2 GTS, şık kutusu ile de dikkat çekiyor. Her ne kadar bu ay tanıtılan diğer rakibi ELSA GLADIAC GeForce 2 GTS yanında biraz sönük kalsa da (daha düşük RAM, Video in/out özelliğinin olmaması ve Elsa'nın Driver üstünlüğü gibi), Creative 3D Blaster GeForce 2 GTS daha uygun fiyatlı çözüm arayan 3D meraklıları için biçilmiş kaftan.

Bilgi için:
GenpaCom (212) 320 1050

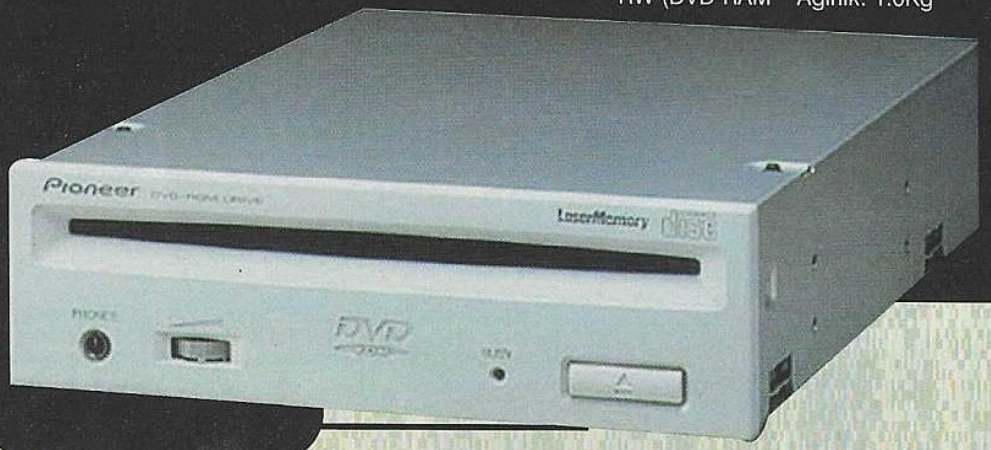
benim ekran kartım süper ama henüz adını söyleyemiyorum

PIONEER 16X DVD

Geçtiğimiz aylarda HardNews sayfalarına 10X DVDROM ile konuk olan Pioneer'i bu ay da ağırlıyoruz ama başka bir model ile; Pioneer 16X DVD. "Sürat felakettir" lafını hiç duymadığını DVD konusunda attığı her adımla belli eden Pioneer, DVD'de hız sınırlarını zorlayan 16 hızlı sürücüsünü de bilgisayar piyasasının beğenisine sundu. Sorunsuzluğuyla dikkat çeken Pioneer 10X DVD'den eksiği yok, fazlası var (6X kadar!). Aşağıda teknik özelliklerini bulabileceğiniz Pioneer 16X DVD, piyasadaki DVD sürücüler içinde en yüksek alınabiliriteye sahip model. Ayrıca benim size tavsiye edebileceğim en güvenilir marka/model.

DVD formatları : DVD-ROM,DVD-Video,DVD-R,DVD-RW (DVD-RAM Hariç)
CD formatları : CD-R, CD-RW, CD-DA, CD-ROM XA, Video CD, CD-EXTRA
Veri arabirimi : ATAPI
Audio arabirimi : Analog çıkış & Dijital çıkış (SPDIF)
Transfer hızı (DVD-ROM): 16X (21.6MB/s) Transfer hızı (CD-ROM): 40X (6.0MB/s)
Ortalama erişim süresi (DVD-ROM): 95ms
Ortalama erişim süresi (CD-ROM): 80ms
Ortalama arama süresi (DVD-ROM): 85ms
Ortalama arama süresi (CD-ROM): 70ms
Tampon bellek: 512KB
Montaj şekli: Yatay & Dikey
MTBF : 100,000POH
Ağırlık: 1.0Kg
Yükleme şekli: Slot-in

Bilgi için:
Multimedya (212) 216 4568



keşke devede kulak esprisi yapılmamış olsaydı...

CD KAYIT
-1$-
(CD Hariç)

ATLANTİS

UPGRADE
bizden sorulur

Akmazçeşme Sokak No:17/3 Beşiktaş/İst. Pertev GÜRKANLI e-mail: pertevg@mailcity.com
Tel: (0212) 2583791 - 2590795

Fiyatlara KDV dahil değildir.
Siparişleriniz kargo ile 1 günde teslim edilir.
Tüm sistemler en az 1 sene garantilidir.

!PAZAR GÜNLERİ AÇIĞIZ!

Kullanılmış bilgisayarlarınız alınır - satılır.
PlayStation'larınız alınır - satılır.
PlayStation tamiri yapılır.
At yarışı tahmin programları
Video kasetleriniz CD'ye aktarılır.

Bilgisayarlar ve monitörleriniz tamir edilir.
AMIGA ve yan ürünleri alınır - satılır.
Teknik servis hizmetleri.
Danışmanlık hizmetleri.
Web design hizmetleri.

Günlük OEM parça fiyatlarımız e-mail ile ulaştırılır.

YENİ ŞUBEMİZ AÇILDI

CD OYUN ve FİLM ÇEŞİTLERİMİZLE
ARTIK SİNANPAŞA'DAYIZ!

Sinanpaşa Shopping Center 2. kat No: 230
Beşiktaş Tel: (212) 259 8457

ne VAR ne YOK

Şu yayıncılık işlerine bulaşalı yaklaşık 6 sene oldu. Sırtımızda GameShow, 6 senedir inatla ve ısrarla -arada sırada tökezlesek de- dimdik yürüyoruz. Yürüyoruz da boşa mı kürek sallıyoruz, düşünmeden edemiyorum. GameShow için bir tane basın bülteni almak için yapmadığım numara, atmadığım takla kalmazken (mesela Çizgi Elektronik), NetShow için bunların hepsi biz herhangi bir talepte bulunmadan elimizde oluyor. Zorla değil ya, an-la-ya-mı-yo-ruuuum! Sanırım durum Ferhan abinin dediği gibi; Öz geçmiş. Gel gör ki, öz boşa geçmiş. Saygılar...

Engin SÜZEN
esuzen@kamernet.com

Meg@BYTE - GameShow İşbirliği

Sanırım STV'nin bilgisayar programı Megabyte'ı bilmeyeniniz yoktur. Varsa bilenler bilmeyenlere anlatsın (biliyorum kötü oldu ama içimden geldi :). Uzun bir süredir STV ekranlarından yayınlanan Megabyte, bilgisayar ve bilgisayar teknolojileri konusunda bilgi vermeyi amaç edinmiş başarılı bir bilgisayar programı. Program yapımcıları ile varılan anlaşma sonucu artık Megabyte'ın oyun köşesi ekibimiz tarafından hazırlanacak ve naçizane tarafımdan sunulacak. Yeni oyun haberleri ve her hafta bir oyunun ayrıntılı açıklamasından oluşacak olan bu bölüm, sizleri oyun piyasasındaki tüm gelişmelerden haberdar edecek. Artık yüzyüze görüşürüz diyorum.

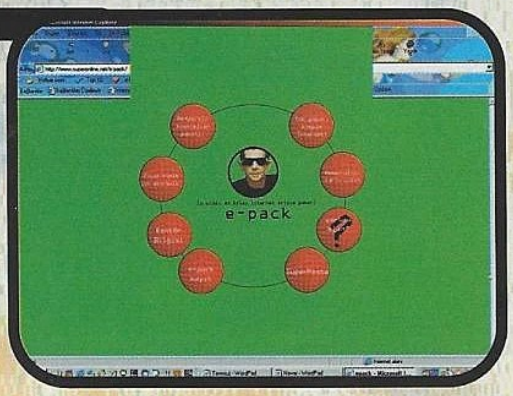
Kalite aynı, adres değişti

Seçkin markaların Türkiye distribütörü Genpacom, tabiri caiz ise kabına sığmadı ve daha iyi hizmet felsefesi ile Kağıthane'deki yeni adresine taşındı. Olur da merak edersiniz diye söyleyeyim dedim. İşte yeni adres ve telefonları:
Gürsel Mahallesi Erzincan Sokak
Leblebici İş Merkezi No:18 80360 KAĞITHANE/İST.
TEL: (212) 320 1050 FAKS: (212) 320 1041

GenpaCom atakta

GenpaCom, anakart devlerinden ABIT'in Türkiye distribütörü olduğunu Haziran ayı içerisinde yaptığı lansman ile duyurdu. Anakart teknolojisinin dünya lideri ABIT, 2000 yılında GENPA COM aracılığıyla Türkiye anakart pazarına damgasını vurmaya hazırlanıyor. Dünya anakart devi ABIT, inanılmaz teknolojisiyle, yenilikleriyle ve sorunsuz altyapısıyla, anakart sektörünün öncülüğünü başarıyla sürdürüyor. Özellikle anakart Standartlarının belirlenmesinde baş rolü üstlenen ABIT, araştırma - geliştirme çalışmalarıyla, yatırımlarıyla ve mükemmel dağıtım ağıyla, zirvedeki yerini gün geçtikçe sağlamlaştırıyor. GenpaCom, ABIT anakartlarının Türkiye distribütörü olarak mevcut anakart pazarını genişletmeyi hedefliyor. GenpaCom yetkililerince yapılan açıklamada, ABIT distribütörlüğünün tercih edilmesindeki en önemli faktörün, ürünlerin yüksek kalitesi ve güvenilirliği olduğu belirtildi. Bununla birlikte ABIT'in rakiplerine oranla inanılmaz bir software desteğine sahip olduğunu ifade eden GenpaCom yetkilileri, ABIT teknolojilerinin, geniş ürün yelpazesiyle her kitleye hitap ettiğini vurguladılar. Yani uzun lafın kısası ABITin yeni adresi GenpaCom.
Bilgi için:
GenpaCom (212) 320 10 50
www.genpacom.com.tr

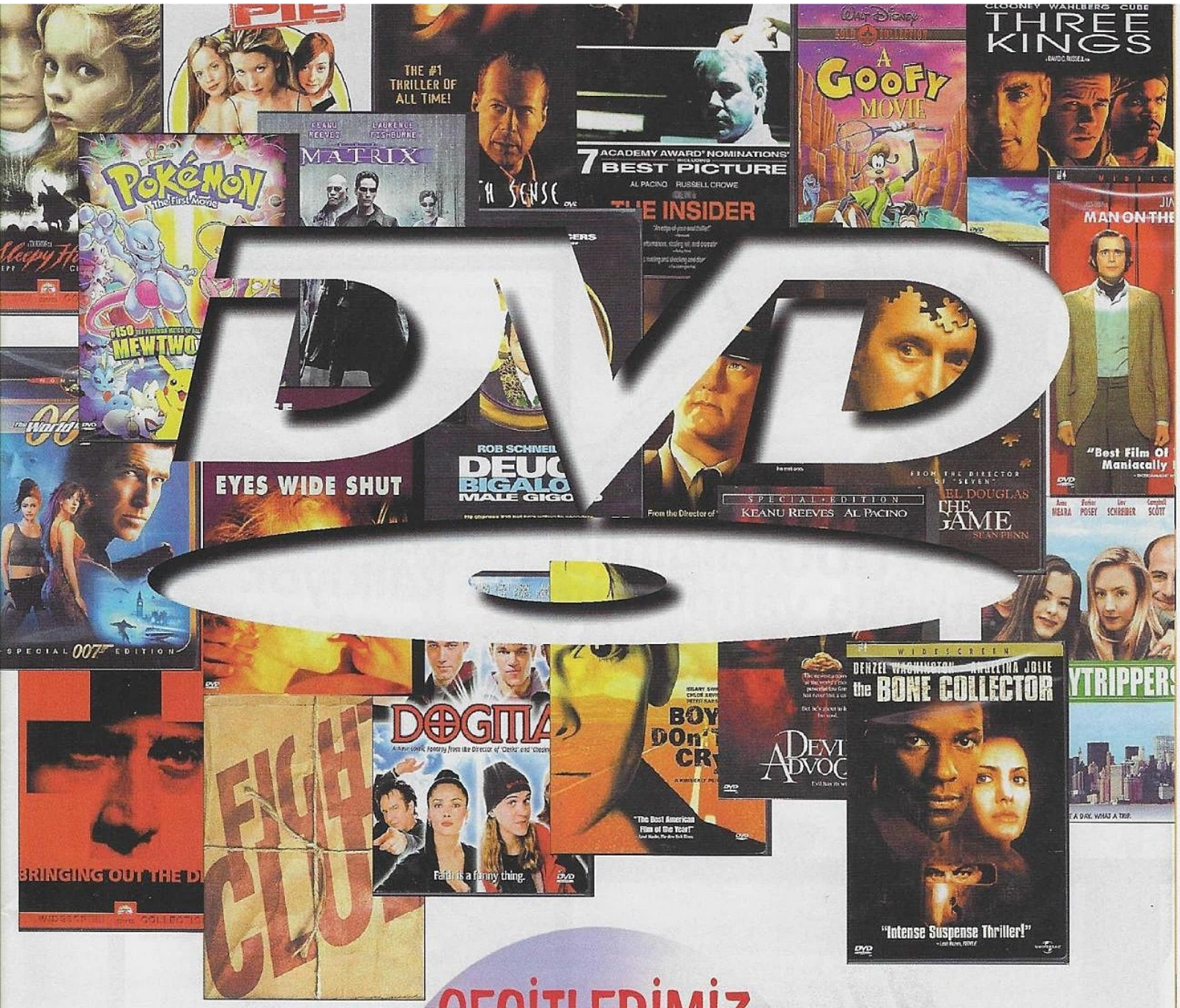
SuperOnline da Artık Kontörlü



Yanıldığını kabul etmenin bir erdem sayıldığını düşünen insanlardan birisiyim. Tamam kabul ediyorum; ixir ilk çıktığında "bu kontörlü Internet işi hayatta tutmaz" demiştim. Ve yine kabul ediyorum; yanılmışım! Ixir'in 'kontörlü Internet' kampanyasının tutması üzerine SuperOnline da bu konuda atağını yaptı (geç de olsa!) ve kontörlü Internet paketi 'e-pack' ile sahneye çıktı. E-pack eklamlarında Okan Bayülgen'e yer verilmesi, Okan'ı aklımıza "kontör abi" olarak iyice kazıdı. "Acaba kontörlü GameShow çıkartsak, Okan bey kardeşimiz bizim reklamlarda da oynar mı?" diye bir süre düşündüm. Sonra salaklık ettiğimin farkına vararak konumuza geri döndüm. Başlangıç için 1.500.000 TL ödeyerek abone olabildiğiniz e-pack için daha sonra, 10 saatlik bağlantı için 900.000 TL, 30 saatlik bağlantı için ise 1.950.000 TL ödemeniz gerekiyor. Ayrıca başlangıç paketinin içinde 10 saatlik ücretsiz bağlantının da bulunduğunu belirtmek isterim. Fiyatlara KDV de dahil. "Karlı mı?" ya da "alınır mı?" derseniz bence karlı ve hatta alınır. Günde ortalama 3 saat Internet'e bağlanan birisi basit bir hesapla, 3x30=90 saat Internet'e bağlanır. 90 saat için 30 saatlik peketten 3 adet almanız gerekiyor. Bunun maliyeti de 1.950.000x3=5.750.000 TL. Yani yaklaşık 9$. Sınırsız SuperOnline aboneliği ise aylık 10$+KDV. Yani yaklaşık 12$. Bu hesaba göre Internet işini abartmayan bir kullanıcı iseniz ne kadar karlı olduğunuz görülüyor. Ben herşeye rağmen kablonet istiyorum. Allahım sokağımızda kablo TV nasıl olmaz, çıldıracaaaaaaaaaaaaaam!

Saniyede 400 Kbit mi? Hadi Canım!

Ne kadar kanaatkar bir insan olduğumun bir kere daha farkına vardım. Ben kablonet için çırpınıyorum. Adam geliyor, minicik çanağı koyuyor. Türksat'a çeviriyor. Bilgisayara da bir kart. Al sana saniyede 400K. Elveda 56K!
Sistemin adı Barracuda SpeedWare. Vestel şirketler gurubuna bağlı Dexar tarafından "hızlı ve etkin iletişim" sloganı ile piyasaya çıkarılan Barracuda SpeedWare, serin bir gecede (hatta soğuk) Hammam Restaurant'ta yapılan kokteyl ile tanıtıldı. Yaptığımız test drive'da gayet başarılı sonuçlar veren Barracuda, saniyede 35 KB'a kadar çıktı. Modem ile 5 KB'ı zor gördüğümüzü düşünürsek bu inanılmaz bir hız. Bilimadamları ışık hızını aşıp izafiyet teorisini çökertmeye çalışadursun, Dexar Internet'te ışık hızını aşarak dialup'ı çoktan çökertti. Yahu yine aklıma geldi; bizim sokakta nasıl kablonet olmaz, delireceeeeem!

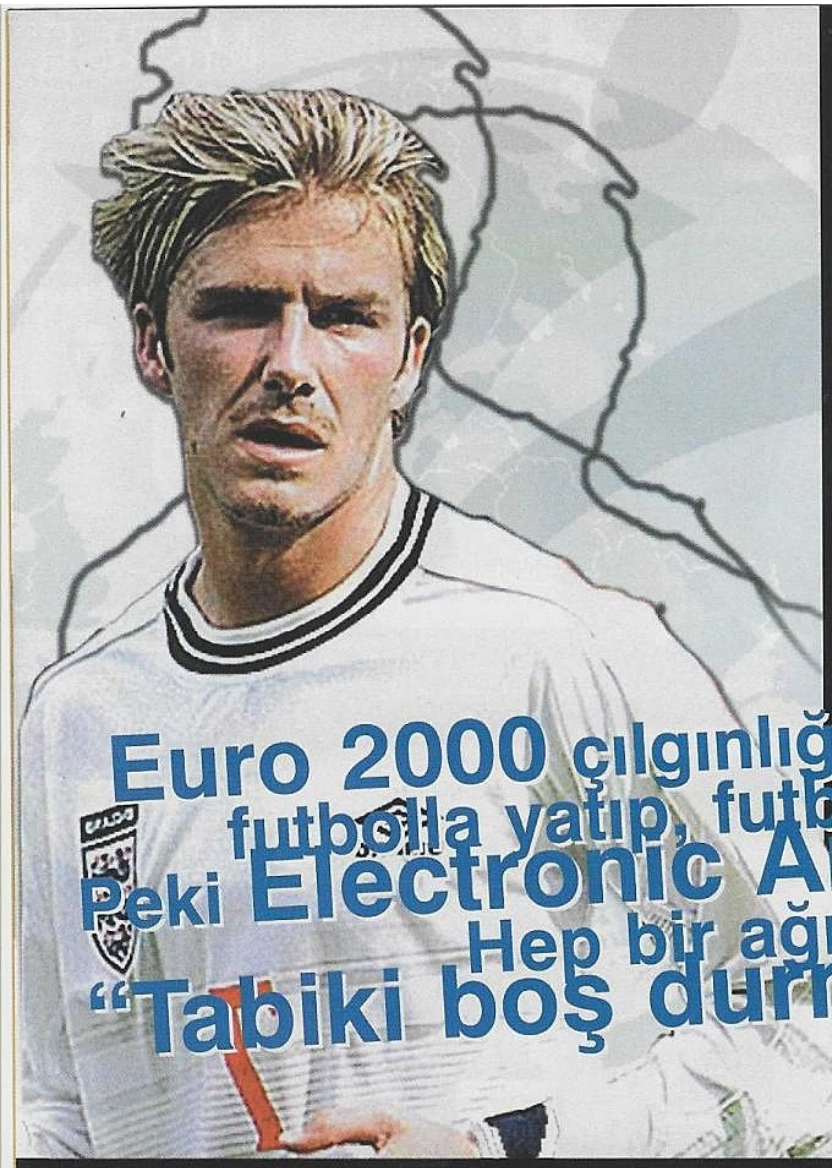


ÇEŞİTLERİMİZ

BAŞINIZI DÖNDÜRECEK

HOLLYWOOD
HOME ENTERTAINMENT

Valikonağı caddesi Akkavak sokak No:6/1 Nişantaşı / İSTANBUL
Tel: (212) 231 06 38 Fax: (212) 247 80 61
e-mail: hollywood@ixir.com



Euro 2000 çılgınlığı başladı. Dünya futbolla yatıp, futbolla kalkıyor. Peki Electronic Arts ne yapıyor?... Hep bir ağızdan : "Tabiki boş durmuyoooor!!!"

Gol!

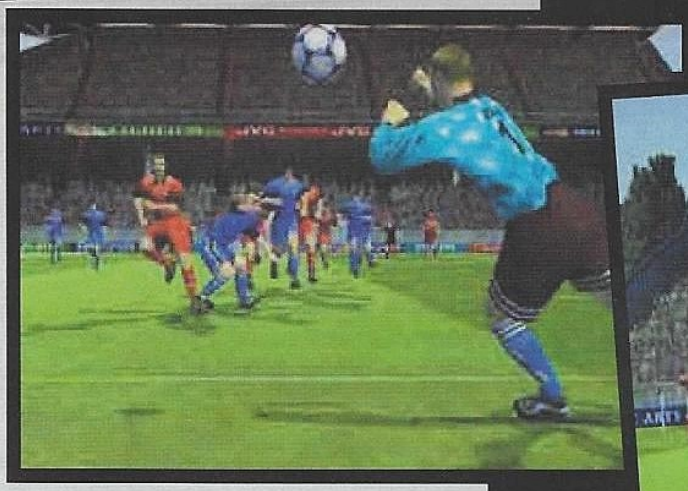
Nedir? Şaşırdınız değil mi? Futbolu sevip de, "GOL!" kalıbına tepkisiz yaklaşacak bir insanoğlu tanımam. Yaklaşmak başlıbaşına bir tepki olduğuna göre şaşırdınız. Bunu da kabul etmek gerekir. Durun anlamadım deyip bırakmayın sakın. Anlamak başlı başına bir sağduyu serüvenidir. Vereceğim bir örnekle tabak gibi ortaya çıkacak konu (tabak gibi dedim ya! ehuehe).

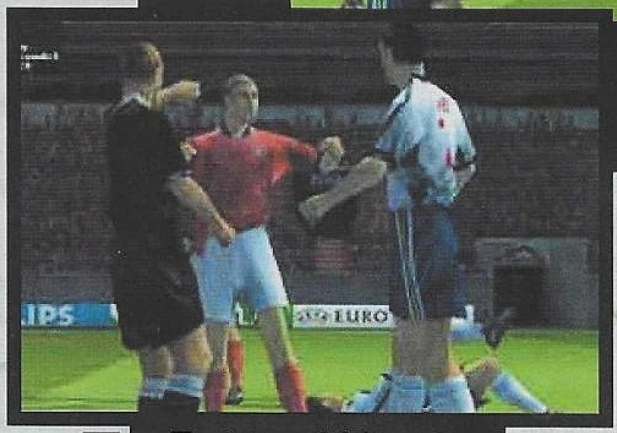
'94'de Metallica konserinde tüm korumaları aşıp Lars'ın kulağına eğilip GOL GOOOOOOOOAAAAL diye bağırmıştım. O bile bir an irkilmiş, neredeyim ben Tanrım, nedir bu, kim attı niye oldu, yenildik mi diye düşünmüştü. Sonradan bagetlerden birini kulağıma soktu, kel kafamda My Friend Of Misery'nin (yenildik mi diye düşündüğünü o an anladım, hüzünlü parça yaptı) en davullu yerini çaldı ama olsun. Ben anladım o gün herşeyi. "GOL" kalıbına kimse tepkisiz kalamıyordu. Ve and içtim stadyumun yumuşak tüyleri üstünde bir gün bir futbol oyunu yazarsam, "GOL!" diye gireceğim yazıya ki hem de, ne tüyü bu? (dedim kendi kendime, şaşırdım).

Her gün hepimiz yaşama yetişme telaşı içinde oradan oraya sürükleniyoruz (Cid-di misin? - Walla). Bu arada ruhumuz da kimi zaman arkada kalıyor. Şimdi sizinle bir grup terapisi yapacağız. Gerekli malzemeler:
UEFA EURO 2000, çalıştıracak kapasitede kompiter, GAMESHOW, MUDER (sonuncusu olmasa da olur ama iyidir MUDER, şeker müder, müüder müdeer, sus muder.) Bunlarla geçecek bir tatil eğlencesi daha düşünemiyorum diyeceğim ama, nedir? Eğlence miyiz hocam, hiç mi mesaj vermez bütün bunlar, verir. Şöyle ki; GOL! (ah hah hah, hiç güleceğim yoktu, komik misin MUDER, ellerim kel kafanı)

Asıl olaya girmeden önce, bir kuble (0,5 oz) Fifa 2000 yazımı makaslayan Zebani'nin başına neler geldiğinden

Muder
muder@gsmnet.com





Futbol terimleri... Bilmeyen Kalmayacak!!

Tartışma bitiyor !
A' dan Z' ye

Adam markajı : Rakibin tehlikelli ve işi bilen adamlarını yakın takibe alarak bişeyler kapmaya çalışma yöntemidir. Defans oyuncuları, yetenekli forvetleri izleyerek kendilerini geliştirmeye çalışırlar. Başarılı olanına raslanmamıştır.

Çapraz koşu : Henüz yirmili yaşlarda milyarlarca paraya kavuşan, Sosyete vampirlerinin posaları kalana kadar sömürdüğü, iyi oynayınca kral olan, kötü oynadığında küfür yiyen, taşlanan hatta dayak atılan, kendilerine futbolcu nick' ini bulmuş bir gurubun sahada ne yapacağını bilmeden sağa sola koşuşturmasıdır.

Diagonal pas : Kendini bilmez bir spikerin futbol dünyamıza kazandırdığı bir terimdir. 238,78 kullanım/maç değerine ulaşmasına rağmen ne anlama geldigini ve niye dendiğini, diyen dahil hiç kimse bilmemektedir.

İ..e Hakem : Unisex bir küfürdür. Yani konu adamının unisex olduğunu bildirir. Muhtemelen hakem gördüğünü çalmıştır. Ve muhtemelen yanlış görmüştür. Yaygın bir inanışa göre, bu tür, hep yanlış görür.

Ofsayta düşmek: Kadınların herşeye burunlarını sokmasından bıkan erkeklerin, öyle bir kural koyalım ki hiç bir kadın anlamasın felsefesinden yola çıkarak uydurdukları bişiydir. İşin garibi başarılı olmuştur. Kadın milleti asla ofsayta nasıl düşülür anlamıştır. Bende anlatarak yardımcı olmak niyetinde değilim.

bahsetmek istiyorum.

Öncelikle nerede kalmıştık bir hatırlayalım. En son Ocak 2000'de, FIFA 2000, NHL 2000 ve NBA 2000'i aynı ay içinde açıklayıp menüler arasında kaybolmuştum (2000). Ondan sonra da baktım Zebani Fifa 2000 yazısında kısa da olsa bir paragrafı makaslamış, Zebani'nin bir kulağının yarım olduğuna dikkat ettiniz mi? (ısırrım abi)

Şimdi gelelim UEFA 2000'e... Bu da Electronic Arts'dan bir futbol oyunu. Tempo düşer gibi oldu değil mi? Hemen oyuncu değiştirelim. Formasyonu 5-4-1'den 4-2-4'e getirelim, uzun paslarla sonuca gidelim derim. Fifa'98'den sonra Dünya Kupası nedeniyle yine Electronic Arts'dan, "temalı" World Cup'98 çıkmıştı ve Fifa'nın tahtını sallaması zor olmasına karşın bir çok yenilik ve detaylarla desteklenmiş olmasıyla aynı zevki vermiş yine uzun saatler monitör başına kilitlemişti bizleri (ay ne kadar resmi yazdım, bunu saklim, save as "aferin.doc")...

Fifa 2000'den sonra şimdi de EURO 2000 nedeniyle farklı ve gelişmiş bir "FIFA tadında" oyunla yeniden birlikteyiz (sevmedim bu cümleyi, çek, vicdan: azap, Zebani / kulak)

EA Sports'un alışık olduğumuz mükemmel demolarından biriyle açılan, yine EA'in alışık olduğumuz basit arabirimli UEFA EURO 2000'inde ilk dikkatimi çeken, grafiklerinin "süper" ötesi gelişmiş olduğu oldu. Oyunu ilk önce Riva TNT 2 destekli bir makinede test ettim (PIII-450). "Yuha!" gibi avam bir tepkiden sonra, dur ben bunu çok beğendim oynayayım dedim ve günlerce oynadım, başarıdan başarıya sürdüm atımı. At yoruldu ben yorulmadım.

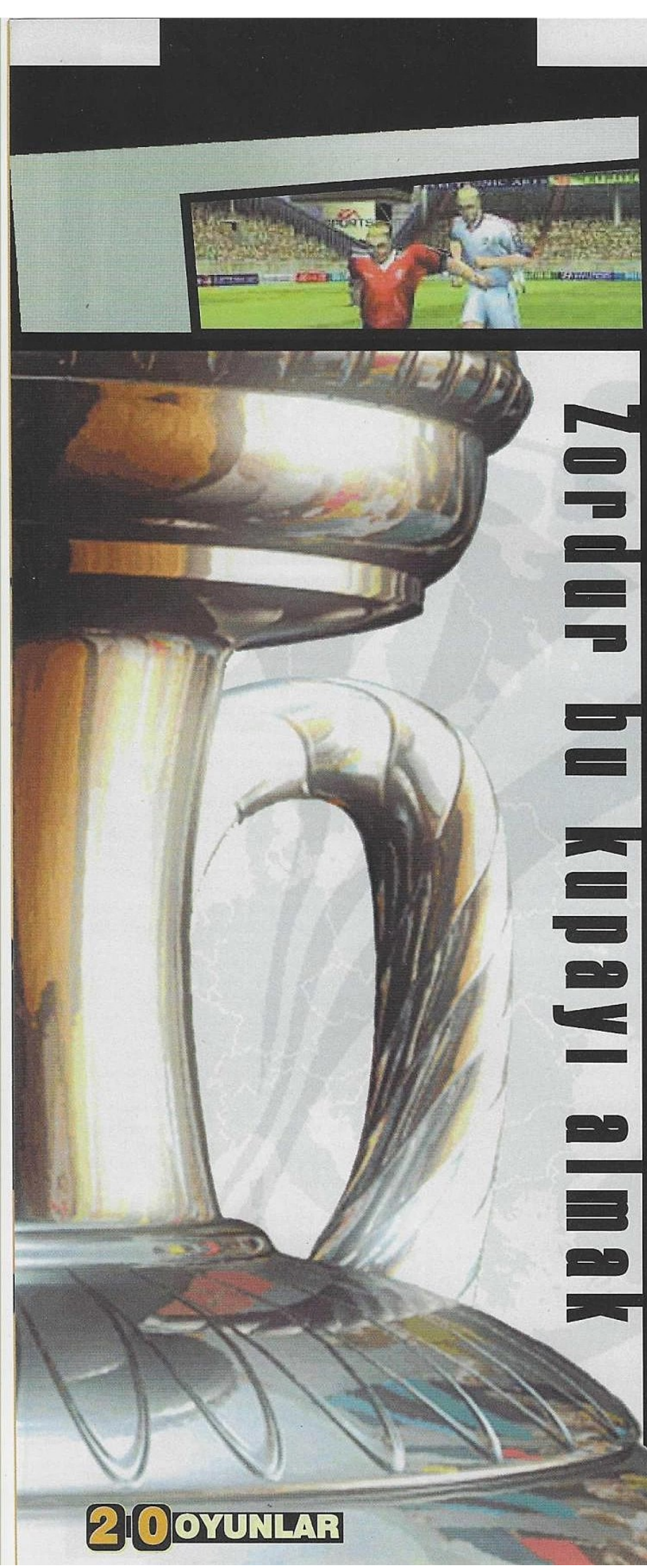
Oynanış tarzı ve tuşlar FIFA 2000'le aynı. Penaltı atışları kamera açıları açısından (ne kadar bozuk yapı, Muder sen öl bak şimdi aklıma geldi bu da, "açıları açısından" ne demektir ya?) değişmiş. Kar, yağmur gibi efektler daha "yumuşak" ve daha gerçeğe yakın.

Oyuncuların yüzlerinde inanılmaz bir gelişme var. Sadece yüzlerinde de değil. Formalar tam oturmuş. Ayrıca "çamur" detayı eklenmiş. Yani futbolcular sahada düşüp kalktıkça formaları, dizleri bacakları çamur oluyor. Gerçi yeni efekt yaptık diye abartmış biraz programcılar ama olsun. Güzel olmuş, gerçeklik katmış. Bu arada seyirciler de "süper". Neden "süper" dedim, çünkü hem üç boyutlu hem de hareketli. Tek faulleri, hala ve hala profilden (korner atışarında örneğin) arada oluşan hatalı görüntüler. "Haydaa kartonmuş bunlar" imajı uyandırıyorlar, yazarın da Türkçe'sini bozuyorlar, cümle kuramıyor. Yazık. O kadar da uğraşmışlar... Ses efektleri iyi, her takıma göre ayrı tezahüratlarını zaten biliyorduk ama bunda biraz daha "canlı" geldiler kulağıma. Atmosfere katkısı yadsınamaz. Bir diğer olay da, stadyumların gerçeğe yakınlığı. FIFA'da daha geniş veritabanı oluşturmak gerektiğinden olsa gerek bu gerçekliği bulamamıştım ben.

Diğer ufak tefek ayrıntılara gelince; her kırmızı karta itiraz eden oyuncular gitmiş. Yaptığı ters hareket sonucunda kırmızı kart gören oyuncu, olayı sükunetle karşılayabiliyor. Sahayı terkederken centilmence başını öne eğiyor. Hatta ağlıyor diyeceğim, abartmayayım ama belki de ağlıyordur, arkadan duygularını göremedim. Sahayı terkederken demişken, oyuncu değişikliklerinde de farklı atraksiyonlar eklenmiş olaya. El sıkma (hoş geldin İsmet'cim, biz de arkadaşlarla çift kale maç yapıyorduk), kalçaya elleme (hadi koçum kim tutar seni babında gaz veriş diyelim başka bir şey demeyelim buna), karna vurma (bacakların yorulursa karnınla koş, ye onları!), omuzdan ısırma (bunu tam anlayamadım) gibi... Bunların dışında, "ofsayt mantıklı". Ne demek istediğimi FIFA oynayanlar daha iyi anlayacaklardır kanımca (sır yaptım size)... Uzaktan şutlar yine girmiyor. Son vuruşlar, top çalışlar ve paslar biraz daha estetik...

FIFA ve FIFA tabanlı diğer oyunlardan farklı olarak, oyuncuların yorulmaları daha hızlı oluyor. Depar atarken özellikle, öyle FIFA'da Ben Johnson gibin (doping yapmıştı hatırlayınız, bir kez daha hatırlayıp utandıralım onu hep beraber) koşan adam gitmiş, yerine gelmiş bir yavaş insan Muder, koşsana koş yorulma dedikçe kesiliyor adam. Hem maç boyunca, hem de "W" ile turbo depar yaparken.

Spikerlerin anlatım tarzı çok da değişmemiş ama daha bir canlanmış ya da atmosfere daha bir uymuş sanki. Yalnız Chris yine aynı, usta anlatıcımız John, *"neat-pass, ooo, a breathtaking strike into the top corner of the net, fantastic goal"*



Zordur bu kupayı almak

diyor örneğin hiç hız kesmeden, Chris'den uzun bir yorum: "*Superb Goal*". Danke Schön Chris diyor devam ediyoruz tabii. Şımartmadan.

Gelelim oyun modlarına. **Friendly**, hepimizin bildiği ve hiçbir spor oyununda eksik olmayan, teke tek, takımını seç, "gel bir yeneyim" tadında "hafif mod"...

Euro 2000, asıl olayımız. Takımı ya da takımlarımızı (grup'sak bir şekilde evde) seçip asıl turnuvaya başlıyoruz. Tüm ayrıntılar düşünülmüş ve gerçekte yaşanan her şey EA Sports'un, "*if it's in the game, it's in the game*" ("eğer oyunda varsa, oyunda vardır" gibi bir çeviri yapmak istemiyorum ama çevirdim bile bunu yazarken) sloganına uygun şekilde yansıtılmış.

Challenge, biraz zorlama olmuş ki, soracaksınız neden diye, çünkü neden; dört ya da sekiz takım arasından takım ya da takımlarınızı seçiyorsunuz ve yarı ya da çeyrek finalden olaya giriyorsunuz. Hiçbir çekiciliği yok desem, yeridir. Zorlama olmuş. Hatta... Neyse, çok üstelemeyeyim. Olmamış işte, ehe... Gerçi oyunun sonuç itibariyla "temalı" bir FIFA tabanlı EA oyunu olduğunu düşünürsek, çok da fazla oyun modu beklememiz gerekir. EURO 2000 diye oyun yapıp Dünya Kupası ya da ikinci lig yükselme grubu maçları opsiyonu koyulamaz ki, di mi? Yine çürüttüm kendimi. Ölmeyeyim emi.

Oyunu yapan ekip düşünmüş taşınmış, ne gibi atraksiyonlarla albenisini artırabiliriz, uzun süre oynanmasını sağlarız bu oyunun diye. Diğer futbol oyunlarından (Fifa?) ne farkı olmalıdır diye. Birkaç güzellikler eklemişler oyuna (Biri bana kontrolümü tamamen kaybetmeden Türkçe öğretebilir mi?). Bunlardan biri, **Golden Goal** yani Altın Gol. Efendim nedir bu altın gol'ün olayı? İki takım karşı karşıya gelirler, bildiğimiz altın gol kuralına yönelik mücadele başlar; yani ilk golü atan maçı kazanır. Ancak oyunda, altın gol'ün kaçıncı gol olacağını belirlemek mümkündür ve süre yoktur. O gol sayısına ulaşıncaya kadar oyun devam eder. O golden önceki goller de gümüş, bronz, teneke, lastik, jimnastik gol (spor olsun diye atılmış gol) sayılır dersem lütfen beni alıkoyun. Bir defa Macaristan'la maça başladım, Fransa olarak, iki saat 70 dakika (süreye dikkat, hiç bitmeyeceğini o son 10 dakikada anladım) sürdü oyun ve hala 1-0'dı durum. Çaktırmadan çorabımı çıkardım, ayak serçe parmağımla reset attım, dumur oldu Macarlar...

Klasik mod (**Classics**) bir kez şampiyon olduktan sonra "aktif" hale geçiyor ve 1960 yılıyla başlıyor. Klasik takımlarla her şampiyon oluşunuzda yeni bir dörtlü geliyor. Örneğin, normal kupada (Euro 2000) şampiyon oldunuz, 1960'dan USSR (Eski Rusya), Fransa, Yugoslavya ve Çekoslavakya geliyor. Yarı finalden istediğiniz takımla başlıyorsunuz. Şampiyon olursanız, 1964'ün yarı final oynamış takımları geliyor; İspanya, Macaristan, USSR ve Danimarka. Bunda da başarılı olursanız '68'in takımları... ve bu böyle devam ediyor. Dikkatimi çeken bir nokta, klasik modda "altın gol" var, adama sorarlar 1964'de altın golü kim bulmuş diye? Dikkat EA, unutma böyle ayrıntıları, (nasıl spor yazarı gibin oluyor di mi, "bükerim kulaanızı güzel oynayın, ısırrım yanaklarınızı düzgün pas verin" ehehe) Muder gibi ayrıntı adamı hemen bulur bir de utanmadan sorar... (Bu arada düdük çalarken hakem düdüğü ağzına götürsün...)

World Cup 98'dekinden farklı olarak, Euro 2000'in klasik modunda sarı ve siyah beyaza yakın renkler yok. Klasik mavi blue-jean'le hafif taşlanmış kot gibi düşünün (çok kasmamak gerek duyguyu vermek için)...

Bunların dışında bir de "**Skill Drill**" var ki, işte bunun için bile bu oyunu alabilirsiniz diyebilirim. Yalnız usta bir oyuncuysanız, o kadar tatmin etmeyecektir sizi. Çünkü adından da anlaşılacağı gibi, bir tür "training" yani "eğitim", antreman modu bu. Bu modda, öğrenmek ya da çalışmak istediğiniz hareketleri, hem teoride (yazıyla ve ne zaman ne yapmanız gerektiğini gösteren yardımcı şekiller, şuna basın, şimdi vurun, aaaah gene olmadı gibi) ve hem de pratikte görebiliyorsunuz. Bu hareketlerden bazıları, vole vuruşuyla gol atmak (A ile orta yap, D'ye iki kez Tap - bas çek -), kafa şutu çekmek (A ile orta yap D'ye basılı

tut) ve kafayla pas vermek (A'ya bas, S'yi basılı tut)... Diğer hareketlere gelince, başta da söylediğim gibi, tüm hareketler FIFA'yla aynı. Top sizdeyken "A" havadan pas, defansta topu uzaklaştırma, ileride de orta yapmak. Top sizde değilken, rakibin ayağına kayma. S, top sizdeyken pas, top sizde değilken kontrol ettiğiniz adamı değiştirme. D, şut, ya da defanstan top çıkarma. Top sizde değilken top çalmak için kullanabileceğiniz "gövde tabanlı çop çalma". Gövde tabanlı top çalma nedir Muder, literatüre yeni terim mi sokuyorsun çaktırmadan diyecek olursanız. Evet. Efendim gövde tabanlı top çalma, hani A'ya basınca rakibin ayağına kayarak top çalıyoruz ya, işte D'ye basarak da rakibi gövdemizle itip ekarte ediyoruz. Onun için bu olayın ismi gövde tabanlı top çalma. İtirazı olan varsa, çalmasın, golü yiyince bana bakmasın ama, çoktan uzaklardayımdır, boş'a bakar. Bunun dışında kompleks hareketler var, yukarıda bir kaçını verdiğim bu hareketlerin tümünü, yine "Skill Drill" modu sayesinde uygulamalı öğrenebilirsiniz. Örnek ver yerse diyorsanız (işte şimdi bitti olay!), hemen yapıyorum. İsmet bir kez A'ya bas abicim. Muder Double Tap S yap, gördünüz mü, havadan pasa vole yaptım. E ile topu saklayıp D'yi basılı tutarak sakladığım o topu hırs ve şiddetle ağlarla da buluşturabilirim netekim. Q ile koşu yoluna pas gibi numaralarım da vardır ancak bütün bunlar basit diyorsanız, CTRL ve ALT tuşlarıyla yine sizi şaşırtıp 360 derece dönebilirim topla, hatta arkamdan aşırıp önüme düşürebilirim topu ve yine hatta defans bloğunuzu tek hareketimle, yine bu tuşları kullanarak ayağımda tuttuğum topla zıplayıp havada geçebilirim. Süper miyim neyim? Hayır. Ben bir deniz feneriyim. Ay hiç olmadı bu final. Keselim burayı Zebani'cim. Söz ısırmicam kulağını. Gönüllüyüm bu kez. Yanağına saat yapabilirim ama yine de (ATV'nin saatinden), belli olmaz sağım solum. ;o)

Bunların dışında "oyunla ilgili söylenmedik ne kaldı saati"me bakıyorum, hımmm, şunu söyleyebilirim ki; EURO 2000, bol süslü, basit arabirimli, FIFA tabanlı, sizi en azından birkaç gün bilgisayar başına kilitleyecek, eski FIFA günlerini kısa ara da olsa canlandıracak, alınması kesinlikle gerekli olmayan ama spor oyunu ya da futbol seviyorsanız, kesinlikle görmeniz gereken oldukça kaliteli bir oyun. Grafik ve ses olarak geldiği nokta, FIFA'yı aşmış durumda ancak "temalı" olmasının getirdiği dezavantaj dolayısıyla, gelişmiş bir "data disk" ya da "expansion set" gibi bir yer edinecek gönüllerde, o başka. FIFA 2001 gelene dek, elinizde bulunsun derim.

Oyunla ilgili söylenmesi gereken herşeyi söyledikten sonra, sizlere, Formula ortamında bir insansanız, Formula 1 2000'i öneririm. Süper bir tat diyeyim siz anlayınız efendim. Yine Electronic Arts'dan... Bunun yanısıra tavsiye edeceğim diğer oyun Player Manager 2000 ancak ona henüz bakamadım. Yine de ANCO'nun yaptığı çalındı kulağıma, eğer gerçekten ANCO yapıyorsa ve gerçekten de o eski tadı yakalayabilmişlerse, bence 2000 sene beklediğimize değecektir...

Son olarak, bir süre (bir iki ay) ülke dışında olacağım için yazılarıma *ara veriyorum*. Beni özleyin demiyorum, biliyorum özliceksiniz, itiraf edin, şimdiden özlediniz, biliyorum. Eğer çok özlerseniz ve "geri dön adam Fifa 2001 çıktı, gel bir yeneyim" derseniz, muder@superonline.com 'dur e-mail adresim. Yurtdışından da ulaşırım sanırım, yalnız bırakmayın beni oralarda...

Eğer *bir şekilde dönemezsem geri*, selam olsun tüm GAMESHOW camiasına, okuyucu olarak geldim, okuyucu olarak gidiyorum. Okuyuculuğuma ya da varsa bir "*yazar*"lığım, ufak da olsa bir katkım, son vermiyorum, veremem de asla! Sadece, SHOW'uma elimde olmayan nedenlerden *ara veriyorum*. Hepinizi çok sevdim; hepiMizi... hep sevdim. Herkes "güzel" olmak ister. Güzel günlerimdi. Güzel'di. İyi bakın kendinize... Üzülünecek bir durum derseniz, sakın ama sakın üzülmeyin, hüzün hep vardı ama bizden uzak olandı, bırakalım öyle kalsın...

Teşekkür eder, "*güzel*" günler dilerim...

Futbol Terimleri Bölüm 2

öğrenmeye devam ediyoruz...

Orta hakem : Gariban bi sınıftır. İ..e hakem ve yan hakem sınıfı, orta hakemden türetilmiştir. Bütün maç boyunca bir o kaleye, bir bu kaleye koşar. O da oynamak ister. Ama forması standartlara uygun olmadığından, futbolcular onu takımlarına almak istemezler. Zaman zaman hakem, düdük çalıp, futbolcuların konsantrasyonunu bozmak suretiyle, topu ele geçirir. Ancak bu kısa sürelidir. Sonra topu paşa paşa geri verir.

Rakibe basmak : Faka basmak, ota basmak, taraklara yan basmak gibi deyimlerle hiç alakası olmayan bir sözcüktür.

Top geçer adam geçmez : Defans oyuncularının, rakip forvete gözdağı verme yöntemidir. "Öyle seri hareketler yapıp başımı döndürme, bu oyunu vahşi oynarım" anlamındadır. Defans oyuncusunun, forvet arkasından "bacağını eline almadan nereye gidiyorsun?" demesiyle son bulur. Kaleciler üzerine alınmamalıdır.

Top yuvarlaktır : Yuvarlak kelimesinin, topla ilişkilendirilerek tarif edilmesidir.Anlamı açıktır; yuvarlak, top gibi bişeydir.Dünya üzerinde yuvarlak olan pek çok şey vardır. Ama nedense hep, top yuvarlaktır denir. Bi de devamlı futbol maçlarında söylenir. İşin gücün yok mu? Otur maçını izle ala ala...

Yan hakem : Futbol sahası büyüktür. Seyircinin hakemi her açıdan görmesi mümkün olmamaktadır. Başını görsen, kıçını göremessin, soldan baksan, sağını izleyemezsin gibi bir durumdur. Seyirciler hakemin ne yaptığını her açıdan görebilsin diye, sağa ve sola iki hakem daha konmuştur. Çekim tekniklerinin ilerlemesi sonucu bu hakemlere gerek kalmamıştır. Gelenek bozulmasın diye de kaldırılamamaktadırlar. O zaman, onlara bayrak verelim, sallayıp, eğlensinler denmiştir.

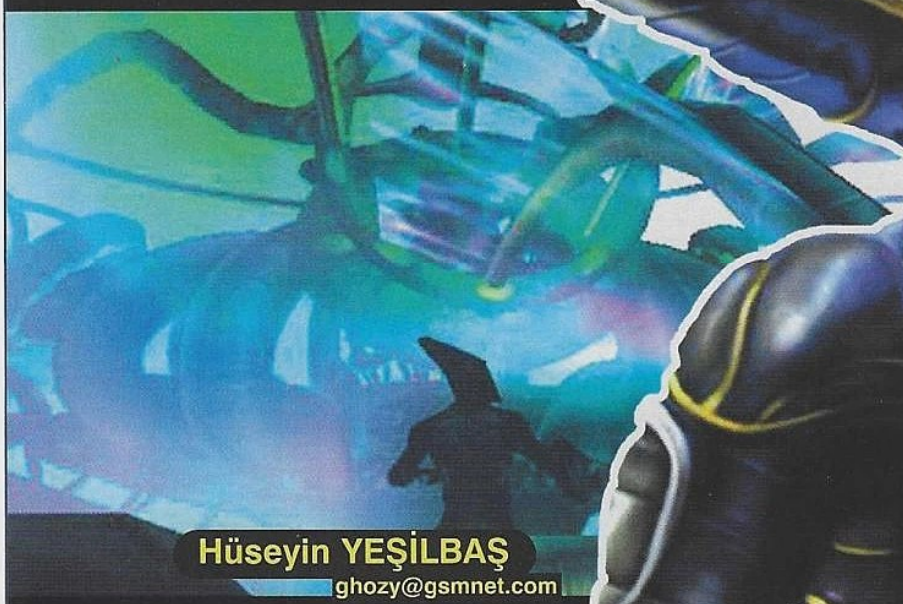
1 CD

FİRMA: Electronic Arts
TÜR: Spor
SİSTEM:
P166 - 32 Mb Ram - 76 Mb HD
Win 95/98 - 3D accelerator

Electronic Arts seri halinde futbol oyunları çıkarmaya, hiç bir turnuvayı kaçırmamaya, ününe un katmaya ve paraya para dememeye devam ediyor. Biz de almaya devam ediyoruz tabi...

% 85

Max, Doc ve Kurt



Hüseyin YEŞİLBAŞ
ghozy@gsmnet.com

KURT

Huzurlarınızda ;

Harika bir işçilik. Mükemmel müzikler, eşsiz grafikler ve yüksek oynanabilirlik. MDK'nın ikinci bölümü nasıl olabilir diye düşünmüştüm oyuna başlamadan önce. Açıkçası fazla umutlu değildim oyundan. Ama bütün tahminlerim boşa çıktı. Uzun zamandır ilk defa bir oyunu sonuna kadar oynadım dersem, sanırım olayın ciddiyetini belirtmiş olurum (X-Wing Alliance'ı bile bitirmeden bıraktım). Ne yazık ki son 1-2 senedir oyun piyasasına, kaliteli diyebileceğimiz, kendisini oynattıran çok fazla oyun gelmedi. Ertunç'la Ortaköy'e yürüyerek döndüğümüz zamanlarda en çok bundan dert yanarız. Eski oyunları yadederiz hep. "Abi, yeni oyunlar fasa fiso. İki saatte oynamaktan vazgeçiyorsun. Nerde yılların Fate of Atlantis'i nerde bu zübük oyunlar." şeklinde ki geyiklerimiz kaçınılmaz ve sona ermezdir. Hakikaten de bunda bir doğruluk payı mevcut. Yeni nesil oyunların pek azı gerçekten oyun oynama zevkini insana verebiliyor (yakın bir arkadaşım Amiga emulatörü üzerinden Moonstone oynuyordu en son gördüğümde, gerisini varın siz düşünün). İşte MDK 2, bu tadı arcade anlamda yakalayabilmiş gibi. Gerçekten iyi planlanmış, hoş bir hikaye üzerinde gidiyor. Ve en önemlisi kendisini oynattırıyor. Alınmasını ve oynanmasını daha yazımın başında tavsiye ediyorum. Serinin ilk bölümünü hepimiz biliyoruz. Ama hatırlatmak gerekirse Kurt (atıl) Hectic, kendi halinde sakin bir yaşam sürerken, bir dizi olay sonrası kendisini bir süper kahraman konumunda bulur. İşin güzel yanı bütün oyun hikayesi çizgi-roman tadında geçiyor hakaten. Neyse efendim, Dr.Fluke Hawkins ve kendi el imalatı altı bacaklı robot köpeği Max'in yardımlarıyla dünyayı yaratıkların istilasından kurtarır. Yaratıklar defedilmiştir ama vazgeçmemişlerdir. Tekrar dünyayı ele geçirme planlarına girişirler. Biz de bu ikinci seride, konuya bu noktadan giriyoruz. Ha bu arada Doktor, Max ve Kurt, Doktor'un dünya yörüngesindeki uzay gemisi "Jim Dandy"de yaşamaktadırlar. Zamanında, diğer bilim adamları Dr.Hawkins'in yöntemlerini kıymetsiz bulmuşlar ve onu çok eleştirmişlerdir. Dr.Hawkins, bu sözlerden bıkmış ve daha fazla rahatsız edilmemek için dünya yörüngesine kaçmıştır. Diğerlerinin gözünde kendisini ispatlayıncaya kadar da dönmemeye yemin etmiştir.

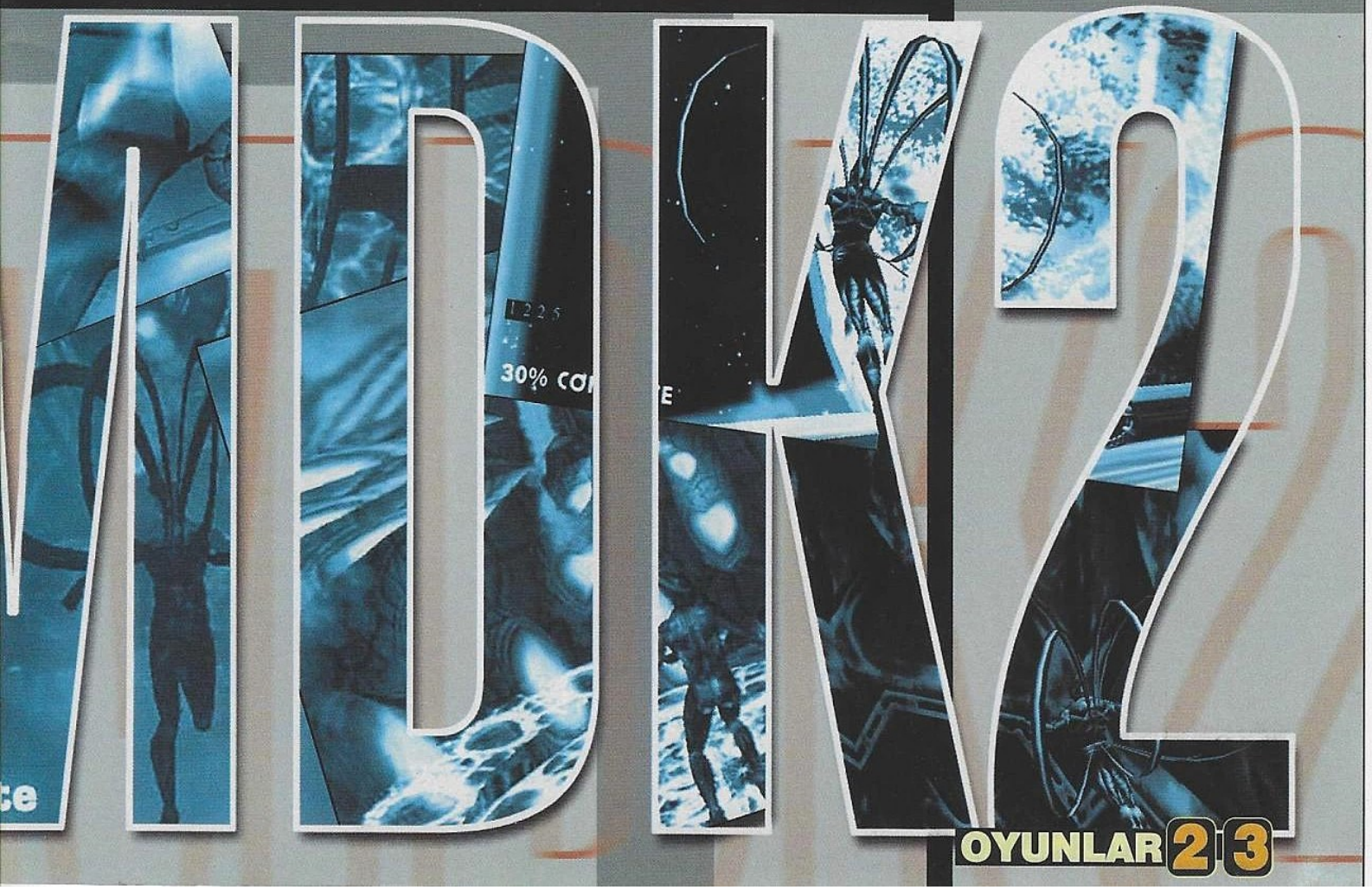
Belirtmeye gerek yok sanırım, oyun arcade ve puzzle karışımı bir tür (korkmayın puzzle'lar zor değil, ben çözdüysem siz hayda hayda çözersiniz). Ve bu sefer sadece Kurt değil, çeşitli bölümlerde Doktor ve köpeğini de oynacağız. Köpek deyip geçmeyin bunun ve 4 tane kolu, 2 de bacağı var. Aynı anda 4 tane uzi'yi ateşlerken purosunu tüttürme yeteneğine de sahip. Korkulur valla, mesela şöyle bir olaya giremezsiniz.

-Max, terliklerimi getir oğlum.

-Hade len, git kendin al. Purolarımdan da otlanma bidaha.

Yürrrrüüü.

Gelin klavye örtüsüne bir göz atalım.



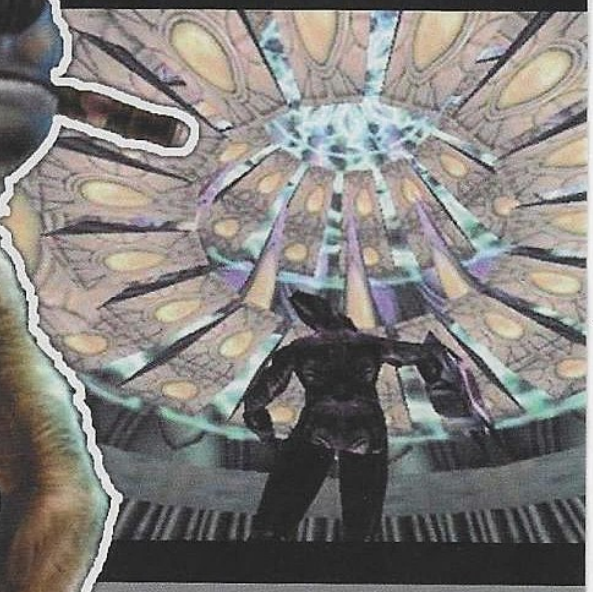
DOCTOR

MAX

Röportaj

-Merhaba Max, Röportaj için gelmiştim.
-"..."
-Çok güzel, bende memnun oldum. MDK 2'nin yapım aşamasından bahset biraz.
-"..."
- İlk MDK' da fiilen oyunda yer almıyordun? Ama MDK 2 de, Doctor ile beraber atraksiyon halindesiniz. Nasıl oldu bu iş?
-"..."
- En zorlandığın sahne hangisiydi MAX?
-"..."
Gerçekten çok zor, taktir etmek lazım MDK 3 Ne zaman?
-"..."
-Hmm anladım... MDK ne demek peki?...
"..."
-Hı-hı çok tatmin edici...Çok mu çalışıyosun bu aralar? Gözlerin kanlanmış..
-"@#!%#.."
-Köpek olmuşsun ama adam olamamışsın Max!

Yön tuşları: hareket etmek için.
Yukarı/Aşağı bakma: Home/End. Tabii ki siz mouse'la oynamayı tercih edeceksiniz. Bu tuşlarla oynamak gerçekten kullanışsız.
Sağ Mouse Tuşu: Zıplama. Kurt'le oynarken bu tuşu basılı tutarsanız, paraşütü açılıyor. Max'le oynuyorsanız jet-pack'i çalıştırıyor (eğer varsa).
Sol Mouse Tuşu: yerine göre ateş etme veya cisimleri birleştirmek için.
F6/F7: Hızlı Save/Hızlı Load. Bu tuşların yanyana olması çok sakıncalı. Bu tür arcade oyunlarda Load ediyim derken, tuşu şaşırıp saçma bi yerde Save edebilme ihtimali var. Tabii eski Save güle güle diyorsunuz bu durumda.
Ğ: Inventory'de bir önceki nesne.
Ü: Inventory'de bir sonraki nesne.
Şimdi de karakterlerin özel tuşlarına bakalım:
Kurt Hectic
Space: Ya da boşluk tuşu. Sniper Modu'na girmenizi veya bu moddan çıkmanızı sağlıyor.
Yukarı/Aşağı yön tuşları: Sniper modundayken yakınlaştırma oranını ayarlamak için kullanılıyor. Yani Sniper modundayken ileri geri hareket edemezsiniz. Ama sağa sola hareket etmek mümkün.
Kullan: Inventory'de seçili olan nesneyi kullanmanızı sağlar.
Max
- : Seçili silahı eline al ve kullanmaya başla komutunu vermek için.
*** :** Seçili silahı kullanmayı bırak.
Dr.Hawkins
Dr.Hawkins'in garip bir inventory sistemi var. Sol ve sağ elin inventory'leri ayrı olduğu gibi, sol ve sağ elde değişik cisimler taşıyabiliyor. Bunun sebebi ise Doktor'un iki kelalaka eşyayı birleştirip yeni bir şey ortaya çıkarma gibi bir yeteneği var. Sözgelimi kablo ve su borularından merdiven yapmak, ya da bez ve içki şişesiyle molotof kokteyli oluşturmak gibi. Bunu yapmak için cisimleri sol ve sağ inventory'den seçip birleştirmeniz yeterli.



*** :** sol el inventory'sinde ki cismi seç
- : sağ el inventory'sindeki cismi seç.
Tuşlarımız bunlar. Aklıma gelmişken oyunun default klavye örtüsü türkçe klavyelerde sapıtıyor. Özellikle Türkçe harflere denk gelen tuşlarda problem olabiliyor. Options menüsünden tuş kontrollerini düzeltmeniz gerekebilir.
Evet, şimdi de mevcut silahlara bir göz atalım.
Kurt Hectic'in kullandığı silahlar ve nesneler
Chaingun: Standart silahımız.
Grenade: En basit anlamda el bombası. Hedefi tutturmak biraz güç, zıplaya zıplaya gidiyor. Kalabalığın arasına fırlatmakta fayda var. Tek hedefe tutturmak oldukça zor. Ne kadar yüksek açıyla fırlatırsanızı o kadar uzağa gider. Sabit bir menzili yok. Pek de güçlü değil zaten. Dikkat edin kendi el bombanızla yaralanmayın.
Super ChainGun: Normalde kullandığımız chaingun'ın bir üst modeli. Daha etkili. Ama mermi sayısı kısıtlı. Oyunda bol bol çıkıyor.
Laser Chaingun: İşin doğrusu chaingun falan değil. Basbaya lazer atıyo. Çok etkili ama nedense Lazer, mermiden daha yavaş gidiyor (?!). Valla öyle. Biraz yavaş, o yüzden büyük hedeflere karşı kullanınca daha etkili.
Blackhole Grenade: Fırlattığınız zaman küçük çapta

bir karadelik oluşturuyor ve civarında ne varsa içine çekip yutuyor. Çok etkili ama ben oyunda sadece bir tane bulabildim. Bulunması zor bir item. Bu arada her yeni bölüme başladığınızda bir önceki bölümden aldığınız silahlar gidiyor. O yüzden saklayıp turşusunu kurmaya çalışmayın. Hiç olmadı bölüm sonu yaratıklarına harcayın onları mutlaka.
Dummy Decoy: korkuluk tadında bir nesne. Bunu atıp düşmanın dikkatini kendi üzerinizden alıyorsunuz. Kısa bir süre için. Hacamat etmeleri pek uzun sürmüyor.
Cloak: Bu Kurt'ü bir süreliğine görünmez yapıyor. Tam anlamıyla görünmez değil. Bu durumdayken saldırırsanız, yaratıklar sizi görüp karşılık verecektir.
Elma ve Yiyecek nesneleri: Elma'lar 25, yiyecekler ise 50 sağlık puanı değerinde. Adamımızın sağlığı, maksimum 100 olabiliyor. Eğer zaten 100'se bunları almadan bırakın. Vurulduktan sonra alın.
Sniper mermileri ve nesneleri
Sniper Bullet: Standart mühimmatımız. Bu da chaingun gibi sınırsız sayıda. Çekinmeyin, harcayın.
Homming Sniper Bullet: Güdümlü tüfek mermisi. Nasıl oluyor demeyin. Oyun çizgi roman tadında diyorum. Atıyorsunuz peşinden kovalıyor hedefin.
Sniper Mortar: Havan Mermisi. Bunu daha çok etrafı kapalı ama tepesinden açık bölgesi olan yerler için kullanıyoruz. Mermi eğimli gittiği, basket modunda 3 sayılık atışlar mümkün. Mermi dediğime bakmayın, basbayağı bomba işte. Oldukça güçlü.
Sniper Gerenade: Standart Sniper mermisi gibi, ama bu el bombası gibi çarptığı yerde patlıyor. Bölüm sonu canavarları için birebir.
Bouncing Bullet: Bunlar duvarlardan bilardo topuvari sekme yeteneğine sahip mermiler. Gereksizmiş gibi gözükse de, oyunun bir bölümünde bu mermileri kullanmak zorunda kalacaksınız.
Sniper Shield: Kısa bir süre için Sniper modunda iken sizi damage almaktan korur. Yararlı bir aparat. Ama az bulunuyor ne yazık ki.
Max'ın kullandığı silahlar ve nesneler
Magnum: Standart silahımız. Elimizde en azından bir tane var ve onun da mermisi bitmiyor. Çok güçlü değil ve seri de sayılmaz. Ama sınırsız.
Uzi: Tam otomatik, çok seri ateş ediyor. Kesinlikle Magnum'dan iyi.
Shotgun: Bildiğimiz pompalı tüfek. Seri değil ama çok güçlü.

yaratığı yenmek için merkezinde bulunan 4 anahtar küreyi snipe'layın. Durun daha bitmedi. Bundan sonra ortaya aynı yerde tek bir küre çıkacak. Onu da vurun. Ve uçan aletin kullanıcısı korumasız olarak karşımızda duruyor. Şimdi geminin içindeki yaratığı snipe'la vuralım. Yaratık gemisini terkedip üzerimize atlayacak. Decoy fırlatalım ve bu bölümde bulabileceğimiz Super chaingun'ı yaratığın üzerine boşaltalım.
İkinci Bölüm için tüyolar-Max:
Max'ın snipe gibi bir lüksü yok. Herşeyi 4 elinde ne varsa onlarla vuracak. Bu bölüme başlangıç odasında duvarlara ateş edin, gizli odalar mecut. Bölüm içinde jet-pack bulacaksınız. Jet-pack'inizin yakıtı sınırlı. Jet-pack yakıtı doldurma nesnesinin yanında uçarak normalden daha fazla havada kalabilirsiniz. Bu bölümün son yaratığı yaratık değil acaip bişe. Zeka küpü gibi bişey havada dönüyor. Üzerindeki her delikten ateş edebiliyor. Bu parlak bölgeleri vurmalısınız. Sonra ana parçayı vuracaksınız. Alet parlayan bir küreye dönüşünce yine vurun. Sonra bu şey yıldız haline dönüştüğünde tekrar vurmak gerekiyor. Böyle anlatması biraz saçma oldu ama görünce anlayacaksınız.
Üçüncü Bölüm için tüyolar-Dr.Hawkins:
Bu bölüm doktoru tam randımanlı nasıl kullanabileceğimizi öğrenmek açısından bayağı iyi. İlk önce bilgisayarın direktifleriyle eşyaları nasıl kullanıp birleştirebileceğimizi öğreniyoruz. Burayı anlamaya çalşın. Oyun içinde Pipes ve Hand dryer'ı birleştirip yaratıkları Venus the Fly Trap'a sürükleyebileceğiniz bir makine yapın.Bütün hepsi öldükten sonra dev çiçeğin yanına gidip konuşun. Merak etmeyin sizin dostunuz. Tost makinanızı atomik tost makinasına döndürecek. Artık uzaktan ateş edebileceğiniz bir silahınız var. Yine bu bölümde Pipes ve Cord'u birleştirip merdiven yapacaksınız. Bu merdiveni oyun içinde işaretli yerlerin üzerinde kullanabilirsiniz. Elektrikli su bulunan oda da, su sızıntısını Duck Tape'le kapatın. Akvaryum balığını kırık kanalizasyon kapağından içeri bırakın, güvenlik düğmesini balığı yöneterek bulacaksınız. Bir odada koca bir switch'i zıplayarak açtığınızda uzay boşluğuna doğru sürükleneceksiniz. Korkmayın, sürüklenirken Magnet'i yakalayana dek yapabilecek hiç birşeyiniz yok. Magnet'i aldığktan sonra derhan Duck Tape'le birleştirin. Boş balık kavanozunu da kafanıza geçirin. Artık uzaya çıkabilirsiniz. Bu bölümün son yaratığı koca beyinli bir uzaylı. Bunu yoketmek için odanın iki uzundaki switch'leri açıp kırmızı düğmenin üzerine basmalısınız. Buna bir kaç kere yapacaksınız. Bu odadaki teleport çok yararlı.

"Kurt bu kez tek başına değil. Doktor Hawkins ve onun mutant köpeği Max da olayın içinde. Her bir karakterin ayrı özellikleri olduğunu ve doğru kullanılması gerektiğini unutmayın"

Kodunuzmu oturtuyorsunuz.
Gatling Gun: Terminator abimizin bizlere armağanı olan, aslen uçak ve helikopterlerde kullanılan, yanar, döner, dağıtır, mahveder silah. Çok seri (uziden bile) ve çok güçlü. Favori silahınız olacak.
Ray Gun: Işın tabancası. Eeee ışın tabancası işte. Buna söyliyecek bişe bulamadım. Oldukça güçlü.
Guided Missile: Güdümlü füze. Güdümlü mermiden daha mantıklı en azından. Menzili çok uzun ve sonuçta patlayıcı olduğu için bayağı etkili.
AA/Car Bateries: Eee, Max robot olduğu için yiyecek olayına giremiyor. Böyle aküler bulup sağlığını düzelteceksiniz onun. Max'ın sağlık puanı maksimum 200 olabiliyor.
Oyunla ilgili teknik bilgiler bu kadar. En azından beni aklıma şu anda başka birşey gelmiyor. Hazır yerimiz varken biraz çözüm vereyim. Okuyucuya hizmet olsun. Tam çözüm vermektense aklımda kaldığınca bölümleri bitirmek için gerekli bazı tiyolara yer vereceğim.
Birinci Bölüm için tüyolar-Kurt:
Yörüngedeki gemimizden balıklama aşağı atlıyoruz. Aşağadan gelen lazerlerden ve güdümlü mermilerden kaçmaya çalışın. Yere inince Doktor'un dediklarini aynen yapın (eğitim bölümü gibi birşey). Bir sonraki odada yaratığın elinde tuttuğu hedef tahtasını snipe'la vurun. Daha sonraki odada da herkesi temizledikten sonra elektrikli küreyi snipe'la vurup, Fan'ın üzerinde paraşütü açarak çıkışa doğru yükselin. Kapıları, mekanizmaları, fanları, vs açmak için daha önce belirttiğim küçük elektrikli küreleri snipe'la vurmamız gerektiğini farkettiniz sanırım. Oyunun geri kalanında da bu böyle olacak. Bu küreler bir anahtar görevi görüyorlar. Çoğunlukla rastgele ama az da olsa bazen belli bir sıra ile vurmak gerekebiliyor. Bu bölümde tavana monte edilmiş lazerler var. Bunları sadece snipe'la vurabiliyoruz. Bu bölümün sonunda çıkan

Dördüncü Bölüm için tüyolar-Kurt:
Bölüm sonu devini geçmek için önce 3-4 kere gözlüğünden vurmalısınız. Daha sonra etraf yıkılacak. Şimdi Max'i kurtarmak için eliden vurun. Max'i bizim yanımıza attıktan sonra ise dev switchlerden birinin yanında iken switchlerdeki anahtar küreyi snipe'la vurun. Büyük bir enerji ışını devi yaralıyacaktır. Bunu devamlı yapmalısınız. Bu arada dev sizin platformunuza atlarken siz platformdan dışarı sıplayın, paraşütü açıp geriye dönün. Böylece onun atlayışından hasar almazsınız. Sniper Shield çok yararlı olacaktır.
Aslında oyunun diğer bölümleri de kolay sayılır. Ben biraz ısınmanız için bir kaç bölüm açıkladım. Gerisini siz rahatlıkla çözebilirsiniz...
Efendim, oyun güzel.
Her açıdan güzel.
Grafik olsun, müzik olsun, konu, tarzın işlenişi olsun gerçekten çok güzel.
Arcade seviyorsanız, kesinlikle tavsiye ediyorum.
Çekinmeden alabilirsiniz. Hayır, ne Interplay'de, ne de Biowares'de hissem yok. Hepinize iyi eğlenceler, iyi tatiller dilerim.

1 CD

FİRMA: Interplay
TÜR: Arcade
SİSTEM:
P200 - 32 Mb Ram - 300 MbHD
Win 95/98 - 3D accelerator

MDK döneminin en iyi arcade oyunlarından biri olarak gösterilmiş ve çok başarılı olmuştu. MDK 2 aynı başarıyı tekrarlayacak gibi... Kurt is back !

% 90

2 5 OYUNLAR

Genetik olarak değişmiş bir

Ali DEMİREL
ademirel@kamernet.com

Öncelikle herkese merhaba, bu benim Gameshowumuza ilk yazım ve bu yazıda benimle ilgili sezebilecekleriniz, Gameshow gibi büyük bir okulda öğrenci olmanın verdiği tedirginlik hissi ve sizden gelen yani Gameshow arkadaşlık ailesinden gelen dostluğun rahatlığıyla birleşen bir heyecandır. Ne kadar uzun ve saçma bir cümle oldu değil mi ha?

Ama hakikaten bu kadar karmaşık duygularla başlıyor ilk yazım. Nerden başladığını bilmediğim bir Gameshow tutkusuyla, bir dostumun yanına taşınmış gibiyim.

İşte nerden ve nasıl başladığını bilmediğim, bilemediğim hatta tüm insanlığında bilemediği bir soruyla giriyorum yazıma.

Nasıl olduk biz?
Neydeniz biz?
İlk kim?

Ve daha nice yöresel sorular. Yer yüzünde benim gibi aşmış yaşam formlarının bile tek dogması olan bu sorunun cevabına yüz yıllarını veren insan medeniyeti ancak iki cevap bulabilmiş veya iki farklı tarza ayrılmıştır. Bunları isimlendirmek veya ayırmak gerektiğinde birinci yaklaşım her şeyin bilimin yüce ışığı altında açıklanabileceğini savunan "materyalizm", ikincisi ise hayatta bazı şeyleri insan mantığının açıklayamayacağını, hatta insanların hayatlarını şekillendiren başka güçlerin olduğuna yani tanrıya inanır. Bu yaklaşıma da "idealizm" diyoruz. Bu yaklaşımlar hayat üzerinde her konuda farklı düşündükleri gibi süper soruya da farklı cevap vermişler hatta bu cevapları bazen birbirlerinin yaşam hakkını kısıtlayarak iletmişlerdir.

Soru ve tavırlara göre cevaplar şunlar;

Abi biz nasıl olduk ?

Materyalist: Maymundan geldik bitanem, bak anlatayım dünya önce gaz ve toz bulutuydu... Evrimleşerek bu günkü süper halimizi aldık. Bakma sen Türkler biraz deforme, Mohaç savaşı yüzünden böyleyiz. Çok kısaydı çok.

İdealist: Yaratılış gerçeği, evrim teorisinin göçüşü. Evladım senin anlamadığın bu denge ve saadetin bir hükmedicisiz devam edemiyeceği.

Darwin'in müthiş teorisi bir anda tüm kafası karışık mateyalistlerin zihnini aydınlattı. Ona göre insanlık uzun süreçler sonunda bir takım evreler geçirerek bu haline ulaştı, evrimler hala devam ediyor ve insanoğlu varoldukça, insanlar evrim geçirecekler, değişecekler. Belki bu başka bilim adamlarının da söylediği gibi 20 yaş dişlerinin yok olması gibi veya altıncı parmağa sahip olmamız şeklinde olacak. Bu materyalist yaklaşımın iddiası. Buna karşı idealistler hayatın tamamen yazılmış bir hikayesi olduğuna ve bu hikayenin bir güç tarafından anlatıldığına inanırlar. Bu hikayenin hiç bir yerine müdehale etmek bizim elimizde değildir. Hakikaten de eğer böyle bir güç yoksa dünya üç milyar yıldır, evren ise daha uzunca zamandır bu büyük dengesini nasıl korur?! Bunlar iki yaklaşımın da kendi içinde mantıklı olduğuna inandıkları ve savundukları teorileridir. İnsanlık bu iki cevap arasında gidip gelirken bazıları büyük hikayeye müdahale etmeye başlar. Genetik biliminin yakaladığı yüksek gelişim ivmesi sonucu insanoğlu neredeyse "Nasıl olduk biz?" sorusuna cevap olarak "Biz yaptık." diyebilecek duruma gelmiştir. Bilimin bu durdurak bilmez ilerleyişi bizleri ya çok iyi, rahat, sağlıklı, uzun bir yaşama ya da hikayede yapılan değişiklik yüzünden hüzünlü sona götürecek. Umarım hüzünlü olmaz. Belki de en güzel yorumu Einstein yaptı : yerleşim yerleri bulmak zorundadırlar, bu da kolay değildir. Bildiğiniz gibi (ehi) insanlar her şartta yaşamlarını sürdüremezler. Bu yüzden uygun imkanları olan gezegenleri bulmak ve onlarda yaşamak gerekmektedir.

Ve bu çalışmalardan da büyük meyveler toplarlar, uzayda yayılmadık alan gezilmedik yıldız bırakmazlar. Ama hala nüfus artmaya devam eder; daha da büyük bir hızla. Bu nedenle yerleşilen tüm gezegenler büyük önem kazanmıştır. Eğer biri bile yitecek olursa insanlar ilerleyen zamanda büyük sıkıntılar yaşayacaktır. İnsanoğlunun eskiden tek sıkıntısı kaynaklardı ;fakat artık onları kendi de üretebiliyor şimdi ise sıkıntı o kaynakları nereye koyacaklarını bilememeleridir.

Biz bir evolva'yız ve misyonumuz, görevde olduğumuz gezegeni korumak. Bir gün yine normal seyir halindeyken tarif edilemeyen bir cisim radarımıza yakalanıyor. Yine aracımızın içindeki göstergeler bu cisimde yaşam olduğunu tespit ediyor. Bir süre sonra

dolu garabeti gebertmeye ne dersiniz?

Genlerle oynamanın müthiş hazzı...

Türkiyede genleriyle oynanması gereken insanlar:

1- Taksiciler (Hoşgeldiniz, nereye gitmek istersiniz demelerini sağlamak ve durup dururken uzun menzilli küfür etmelerini engellemek için. Aslında liste uzun :))
2- Minibüscüler (Koyu Arabeskten arındırmak ve trafikte terör yaratmalarını engellemek için)
3- Atilla Taş (Bir an önce ses tellerini yoketmek ve aptal danslar yapmasını engellemek için. Aslında Genleriyle oynamaya gerek yok. Çakacaksın bi tane.
4- Millet Vekilleri (Ne desem boş!)
5- Cem Yılmaz (onun genleriyle zaten oynanmış, saf maymun)
6- Tüm Popçular (Genleriyle oynanıp bir an önce sincap yapılmalılar. Ve hemen sonra derin uzaya gönderilmeliler. Başka kurtuluş yolu yok!)
7- Magazin programları ve sunucuları (Yeterince yaratıklar zaten... Gen ameliyatı için o kadar masrafa değmezler)
8- Marlin manson - bilerek yanlış yazdım- Bunun ne olduğu zaten belli değil. Başarısız deney olarak dosyayı kapatmaktan başka çare yok (anladınız!)
9- Gameshow (gerçekten ihtiyacımız var :))

"Üçüncü dünya savaşını bilmem ama dördüncüsü oklar ve yaylarla yapılacak."

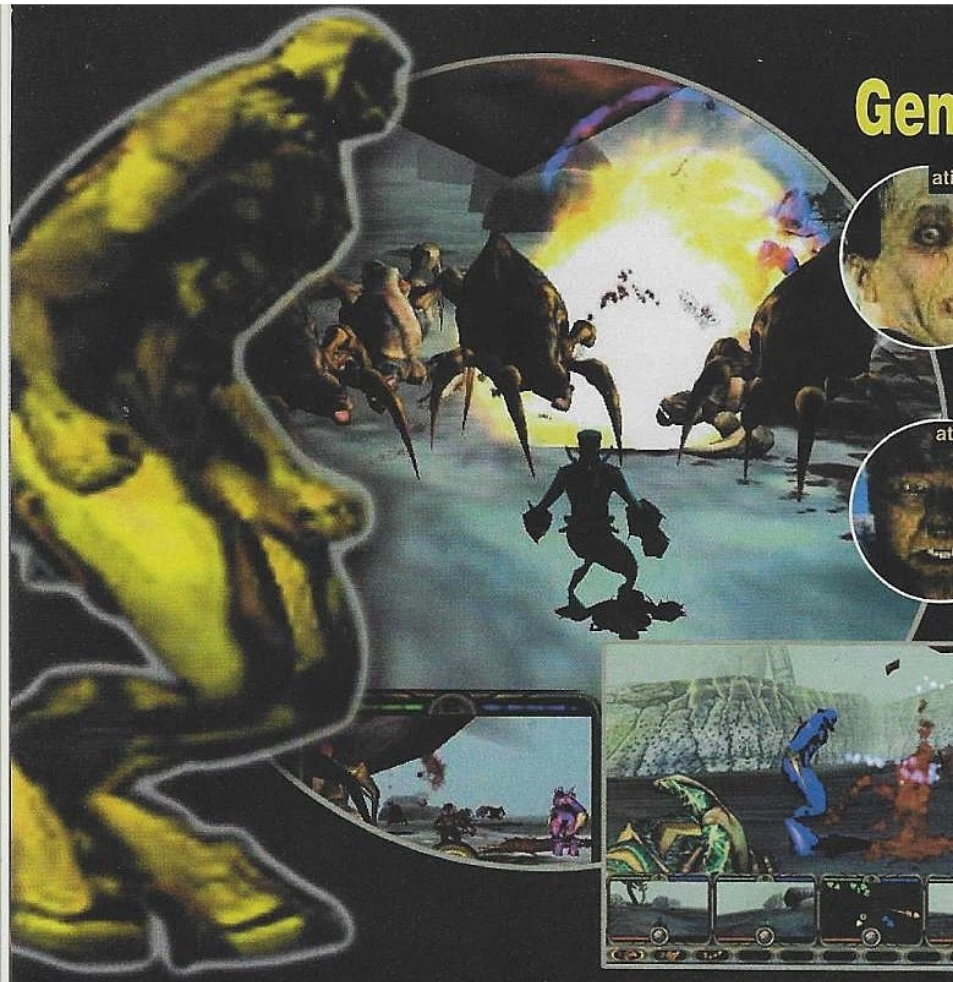
"Evolva" da tam bu gelecekten bahsediyor. Tüm insanlığı etkileyen üçünü bir global savaş daha gerçekleşir. Bu savaşın sonucu önceki ikisinden çok farklı olur. Çünkü ülkelerin kullandıkları teknolojiler birbirlerini yıpratmaktan çok yok etmek üzerinedir. Ve dünya hakikaten yok olma seviyesine gelmiştir. Ama son anda yine kendilerini aklı başında sanan ülke yöneticileri, herkesin insan ve kardeş, dost olduğunu hatırlamışlardır. Savaşın bitmesiyle durumun vehameti daha da fazla hissedilir. O koca medeniyetten geriye sadece yıkıntılar kalmıştır. İnsanlar binlerce yıldan gelen birikimlerini, teknolojilerini, yaşamlarını, kısacası geçmişlerini yitirmişlerdir. Ve tekrar kurmak kolay olmayacaktır. Tekrar el ele veren tüm insanlar, dünyayı yeniden inşa etmek için ortak bir çaba içine girmişlerdir. Bu çaba yavaş yavaş meyvelerini vermeye başlamış, özellikle genetik ve uzay bilimi alanlarında büyük aşamalar katedilmiştir. Genetik bilimi sayesinde insanlara sağlıklı, uzun hatta bitmeyen bir yaşam verebilmişler bu yüzden de "yerleşim" diye bir sorun da baş göstermiştir. Artık yeni şekil monitörümüzde daha da belirginleşiyor. Adeta yumurta gibi oval, sert bir cisim bu ve hızla korumakla yükümlü olduğumuz gezegene doğru gidiyor. Bekliyoruz...

Cismin gezegen yüzeyine çarpmasıyla beraber ikinci görüntüler elimize ulaşıyor. Cisim çok büyük bir hışımla oturuyor gezegenin yüzeyine ve garip etkileşimden sonra yumurtadan kollar çıkmaya , kollar da bir anda uzamaya başlıyor. Kolların girdiği diğer yerde bir yumurta daha oluşuyor ve bu yumurtadan da kollar çıkıyor, bu yolla da inanılmaz bir süratle gezegene yayılmaya devam ediyor. Bir anda belirli çıkışlar oluşuyor, bu çıkışlardan da eciş bücüş yaratıklar meydana geliyor. Hızla sağa sola koşmaya başlıyor yaratıklar ve gezegenin doğal yaşamı içindeki yaratıklara saldırmaya başlıyorlar.

Artık işimizi yapmalıyız. Elimizde, dünyamızda geliştirilen en yetenekli ve tehlikeli savaşçılar var: "genohunters". Hepsi bir takım yönlerden gelişmiş dört cengaver. Birer özellikleri daha belirginleşmiş ve bu özellikleri ile birbirlerini tamamlayan bir dörtlü. İlk kahramanın çevikliği , ikincisinin hızı, üçüncüsünün ağırlığı, dördüncüsünün zekası daha gelişmiş. Savaşçılarımıza tüm emirleri biz veriyoruz ve onları gitmeleri gereken hedefe yönlendiriyoruz.

Savaşçılar gezegenin yüzeyine ilk indiklerinde ellerinde sadece fiziksel güçleri oluyor. Yani düşmana sadece yumruk atarak karşı koyuyorlar. Ama savaşçıların tehlikeli olmasının nedeni süper yumruklara sahip olmaları değil. Düşmanlarına onların silahlarıyla saldırabiliyorlar. Çünkü düşmanlarının genetik yapısından kendilerine gerekli olan iyi genleri alarak vücutlarına adapte ediyorlar. Bu

Genlerin Kaprisi



atilla taş

fazla söze ne hacet? böyle daha sevimli olurdu atilma kaş.

marlin manson

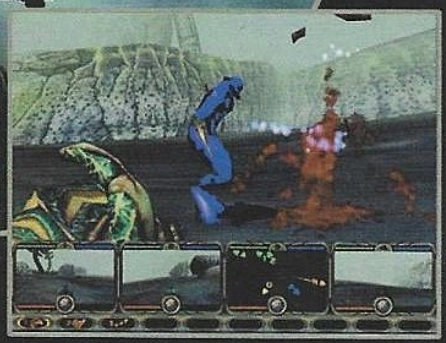
Çok ciddiyiz marlin denen yaratık oyunlarda kullanılmalı. Ve hemen... neyse!

atilla taş

bu yaratık bile satilla şaş soytarısından 1000 kat daha sevimli...

atilla taş

hangi yaratık olursa olsun, hiç farketmiyor. hepsi matilla maş'dan daha sevimli



sayede Ateş (flame) püskürtebilen bir yaratığı öldürüp onu parçaladıktan sonra, kendimizi evrimleştirerek ateş püskürtme özelliğini kendimize alabiliyoruz. Böylece giderek gelişen bir savaşçı oluyoruz. Her öldürdüğümüz düşman bizi biraz daha güçlendiriyor. Ama bazen iyi yaratıkları da sırf genetik özelliklerinden dolayı öldürmemiz gerekiyor veya öldürmeyip leşlerinden gen emerek o özelliği kazanabiliyoruz (ilk bölümde deve kuşumsu şeyden zıplama elde ediliyor.). Bu sayede önümüze çıkanı ezip geçiyoruz ve insanlık adına bir adım da biz imza atıyoruz.

Oyunun genel olarak hikayesi bu. Biraz da oynanabilirliğinden ve oyunun, bir oyun olarak nasıl olduğundan bahsedelim. Görevler kurtaracağımız gezegenin üzerinde parça parça ayrılmış olarak geliyor. Her bölümde gezegenin farklı bir yöresini kurtarıyorsunuz ve oranın yöresel özelliklerini kapıyorsunuz (1. bölümde zıplama, hız, pençe, 2. bölümde ateş vs..). Görevinizi bölümün başında briefings bölümünde okuyabileceğiniz gibi oyun içinde "o" tuşuna basarak da öğrenebilirsiniz. Zaten o an dört kahramanınızdan hangisini yönetiyorsanız o kahramanın sizdeki monitöründe bir pusula sistemi var. Bu pusulada hem arkadaşlarınızın durumunu görebileceğiniz gibi (1,2,3,4 okları) misyonunuzu da yine "o" okunu takip ederek de bulabilirsiniz.

Kahramanlarınızı o anki yapmanız gereken işe göre seçebilirsiniz. Örneğin bir anda hızla geçilmesi gereken bir yer var, bunun için iki numaralı genehunter'ınız daha yetenekli, "f2"'ye basarak (diğerleri de f1, f3, f4) onu seçebilirsiniz. Diğer kontroller de bayağı pratik olmuş.Zaten klasik olarak sol mause tartak butonu, sağ ise zıplama. A,S,D,W yön tuşları. D ve W mantıklı ve güzel olarak strafe şeklinde ayarlanmış. T bütün genohunterslarınızın bir arada hareket etmelerini sağlar. Yani T ye bastığınız zaman bütün hunterslar sizin yönettiğinizi takip ediyorlar. H'ye basarsanız da sadece seçtiğiniz geno hareket eder. R tuşu yerden bir şey alma ve tekrar basıldığında aldığını atma işini görüyor. Tab ise eir verme butonu, tab'e bastığınızda önünüze bir hedef çıkıyor. Bu hedefi diyelim uzaktaki bir yaratığın üzerine tuttunuz, o zaman hedef kırmızı oluyor. Hedef kırmızıyken oraya göndermek istediğiniz bir hunter'ın butonuna basarak emri veriyorsunuz: "Yakala gel olluum." Kontroller gayet kullanışlı ve oyunu zevkli hale getiren bir yapıya sahip.

Ama grafik için aynı şeyleri söyleyemeyeceğim. Gerçekten grafikleri iğrenç olmuş. Ben kendi adıma ilk baktığım zaman bu oyunun hiç bir evresi bana oyun oynama zevki veremez diye düşündüm; ama sonraları yanıldığımı anladım. Grafiklerindeki eksikliklere rağmen oyun insanı içine alabilen bir yapıya sahip. Ben başımı kaldırmadan 2-3 saat oynuyorum ve keşke daha da zamanın olsa diyorum. Oyun çok zor olmayan ama kafa çalıştırmayı gerektiren bir zorlukta. Bir first person shooter kadar aksiyon içerirken; bir adventure gibi nüanslar yakalamanız ve hatta bir role playing game gibi de yaratıcı olabilmeniz ve grup arkadaşlarından iyi combolar oluşturmanız gerekiyor.

Ben sizlere ilk bölümü biraz anlatayım. Hem biraz oyun öncesi fikriniz olur hem de belki benim fark etmiş olduğum bir kaç ayrıntıyı da sizlere aktarabilmiş olurum.

Genohunterslarınız beraberce gezegen üzerine ışınlanıyor ve bir anda gezegenin garip, puslu ortamıyla karşılaşıyorsunuz. "o" okunu sürekli size göre kuey istikametinde tutarsanız istenilen yere gidiyorsunuz. Yolda garip garip patlayan bitkilerle karşılaşıyorsunuz. Burada tavsiyem H tuşu ile grubu ayırmanız ve teker teker huntersları oradan geçirmeniz. Yukarı çıktığınızda karşınıza ölü bir deve kuşu çıkıyor ve bu ceseti parçalayarak ilk geninizi1 alıyorsunuz. Bu gen "zıplama". Aldığınız genleri aktive hale getirmek için her kahramanınızda M tuşuna basarak hunter'ınızın mutasyon şemasına ulaşıyorsunuz. Burada hakkınız dahilinde yani basabileceğiniz her mutate butonunda karşınızda iki farklı gen kombinasyonu olacak bunlardan kendinize, daha doğrusu hunter'ınıza uygun olan kombinasyonu seçerek onu evrimleştirebilirsiniz. Eğer sadece bir yaratık öldürüp mutate etmek isterseniz diğer genlerden özellik alıp diğer bir gene ekleme yapıyor. Ama sabredip 3-4 yaratıktan sonra mutate ederseniz hiç zararsız kazanç elde edip hunter'ınızın daha çok gelişmesini sağlıyorsunuz.

O devekuşundan gen aldıktan sonra karşı tarafa geçmeniz gerekiyor, benim yine bir tavsiyem H'a basmanız bu sayede sadece bir hunter'ı karşıya geçirip15* karşı tarafta T'ye basarak bütün hunterları yanınıza alabilirsiniz. Buradan objective okundan biraz uzaklaşmanız gerekiyor çünkü orada bir giriş var ve bu girişi sadece yumruklarınızla açmanız mümkün değil. Bu yüzden rotanızdan biraz şaşıp başka bir yöne gidiyorsunuz.

İlerleyen yerlerde yeni yaratıklar size saldırıyor ve bu yaratıklarımızın adeleli kolları var bu yaratıkları öldürünce bu pençe (claw) genini alıyorsunuz. Geriye döndüğünüzde artık o girişteki kayaları tek yumrukta kırabilir hale gelmiş oluyorsunuz. Daha sonra artık oku takip ederek mutlu sona eriyorsunuz. İlk bölüm biraz da oyunu anlamak için faydalı, asıl ikinci bölümle beraber birşeyler yaptığınızı farkediyorsunuz.

"Evolva" oyunlar içinde yeni bir oyun değil belki ama birkaç türün ufak ufak da olsa değişik unsurlarını bize sunarak farklı bir lezzet yakalamamıza neden oluyor. Ben gerçekten oynamaktan keyif alıyorum umarım sizlerde beğenirsiniz.!

1 CD

FİRMA: Virgin

TÜR: Action

SİSTEM: P II 266 64 Mb Ram/ 350 Mb HD/ Win 95-98/ 3D Accelerator

Hızlı, heyecanlı ve sürükleyici bir Action. Konuyu gözardı ederseniz (ki zaten öyle), Unreal Tournament oynar gibi zevk alabilirsiniz.

% 85

tıkla yın

sizin olsun!

yüzlerce çeşit...

DVD VIDEO

en yeni filmler dünya ile aynı anda,
ayrıca çizgi filmler, klasikler ve belgeseller...

Pokémon

kart oyunları - oyuncaklar - posterler
pikachu sizi bekliyor :)

PlayStation

tüm playstation oyunları ve aksesuarları
playstation 2 çok yakında...

PC

cd oyunları, sarf malzemeleri, bilgisayar parçaları
veya komple bir bilgisayar
doğru yerdesiniz!

MAGIC The Gathering

starter - booster - preconstructed
deck protector - hologram pages vs.

...tek bir adres

www.mavishop.com

"İnternet'te güvenli alışverişin adresi"

StarLancer

Engin ULUKURTLAR
eulukurtlar@kamernet.com

Zamanında yani daha Amiga ölmeden önce deliler gibi Wing Commander oynardık. Tek bir çeşit gemi ile 3-5 çeşitte silahı kullanabiliyordunuz. O zamanlarda hatırlarım da sanki bu günleri hayal edermişim. Devasa ana gemilere dalan onlarca uzay pilotundan biri olmayı hayalederdim hep (aslında şimdide hayalediyorum ama henüz dünya medeniyeti benim hayallerimin seviyesinde değil hehee). Bu tür oyunların çok hızlı ve geniş olmasını hayalederdim fakat dedim ya delicesine oynadığım Wing Commander1 bana bunları vermekten acizdi (oyun o kadar yavaştı ki gemiyi düşmana doğru dalışa geçirdiğinizde düşmanın yakınına gelene kadar bir GameShow bitirebilirdiniz (Oha!). Fakat genede o zamanlar daha mutluydu(k)m. Neyse efendi Polat 'ın (Kamer biraz demokrsiden yoksundur da :)) bir yerlerde dediği gibi PC'lerin dünyayı işgalinden sonra bu türe özel bir ilgi gösterildi. Özellikle WingCommander serisi ,efsanevi X-wing-tie fighter serisi ve privater serisi oyunları inanılmaz başarılar kazandılar. Uzay similasyonu oyunları arenasında son olarak geçen ayalarda Descent Freespace2 adlı oyunu görmüştük. Şimdi ise StarLancer sizi gemizin kokpitine geri çağırıyor.

StarLancer 2 Cd den oluşuyor ve Microsoft tarafından pazarlanıyor. Alışılageldiği üzere Microsoft yine bu oyunda da kaliteyi düşürmemiş, hatta bir çok yönden rakiplerine fark atmış. Yeni gelen bir çok çok (hehee) cd il oyunda olduğu gibi ilk cd si install cd si olarak ayrılmış. Hatta oyunu brinci cd den bir kere install ettinizmi bir daha onu istemiyor. Buda yeni moda. Aslında iyi bir şey tabi. Oyunun multimedia kısmları ve oynanış özellikleri diğer cd lerde oluyor. .

Öncelikle StarLancer gerçekten çok hızlı bir oyun. Yani bir saniye bile action yönü dağılmıyor. Önemli olan; nerdeyse oyun ekranındaki her nesne için geçerli olan grafiklerin,efekt ve animasyonların bu hıza ayak uydurabiliyor olaması. Böyle olunca etrafınız da gerçek bir çarpışmanın döndüğüne kapılabiliyorsunuz (eee ne kadar çok ayrıntılı olmasada bir similatörün asıl görevlerinden biride bu olsa gerek). Hikaye biraz bayat olsada mükemmel demolarla ve ustalıkla hazırlanmış senaryolarla iyi destekelenmiş. .

Oyun kurgusu açısından iyi bir uzay similasyonunda olması gereken her şey mevcut diyebiliriz Starlancer da. Onlarca gemi ile büyük savaşlar yapabiliyorsunuz. Ayrıca bu türde adet olduğu üzere (Descent Freespace deki kadar olmasada) devasa uzay gemileride bütün ihtişamıyla uzayda süzülüyorlar ve özellikle bu gemilere baskınlar yaptığınız görevler inanılmaz heyecanlar veriyor. Kendi geminizden onlarca kat daha büyük bir uzay gemisinin yüzeyinde turretlerin saldırısı altında bir tur atmak insanı bayağı bir geriyor. Yine bu türdeki oyunların kaçınılmaz elemanları takım arkadaşlarınız da iyi bir şekilde

Wing Commander ile Descent sentezi...

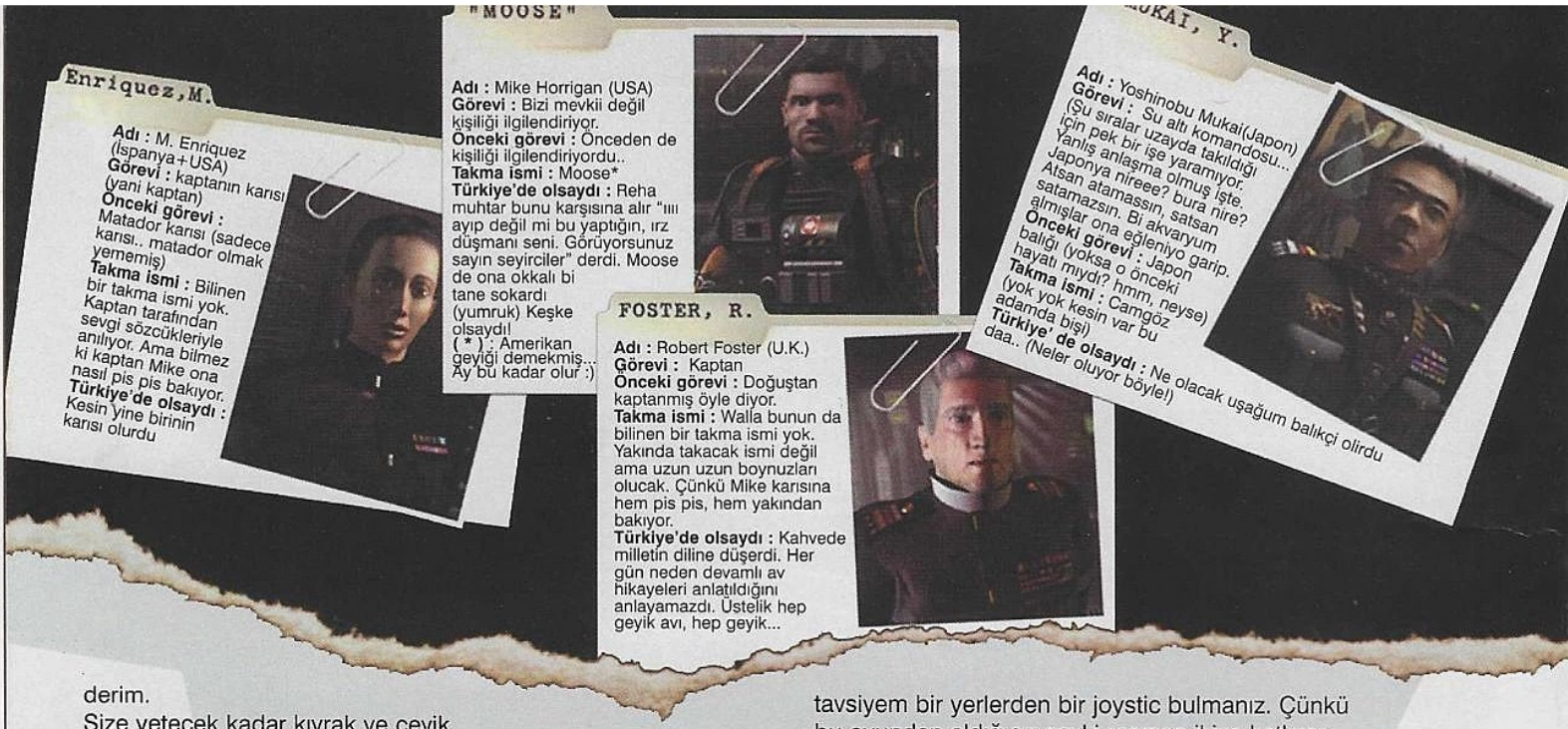
starlancer #1

düşünülmüş. Çok fazla ayrıntılı olmasada onları yönlendirebilmek çoğu zaman faydalı oluyor. Ayrıca takım akadaşlarınızın yapay zekaları da beni oldukça şaşırttı. Örneğin oyun içersindeki görevlerde büyük bir gemiye çarpıp görevi tamamlamama yardımcı olan yada ufak planlar kuran (örneğin altlardan ve üstten ayrı biçimde bir gemiyle uğraşarak) takım arkadaşlarım oldu (bir çoğu ilk bölümlerde öldüler heheh!). Aynı şekilde düşman yapay zekasınında tatmin edici olduğunu söyleyebilirim. Gerçektende hızlı düşman gemilerini indirmek bazen inanılmaz zor oluyor. Benim gibi yıllarını pilotluğa vermiş birinden bile (bilgisayarlarda canım. .) insanüstü manevralar yapar kurtulabiliyor kefereler. .

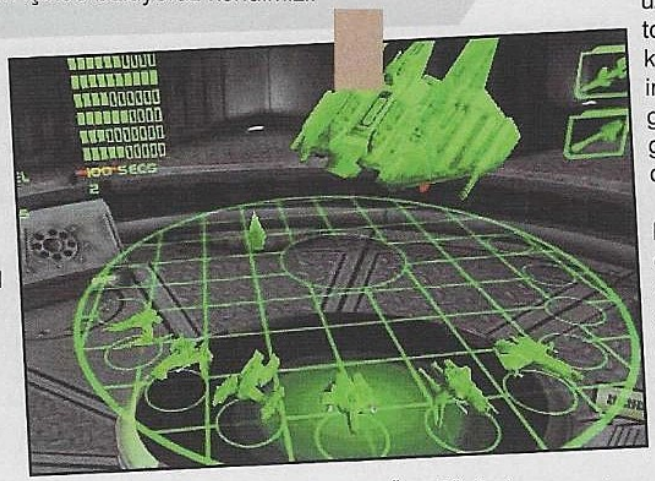
yrıca ekran da gerek düşman gerek dost kuvvetleri ile ilgili olan animasyonlar ve sesler sizi gerçekten havaya sokuyor. Takım arkadaşınızın düşman tarafından patlatılmadan önceki son bağrışlarını duyduğunuzda adeta bu bölüme hiç olmaza onun hayatı onuruna başarmalıyım deyip,görev bittikten sonra ise mönitörün önünde saygıyla eğiliyorsunuz.

Biraz da oynanıştan bahsedelim. Oyun kalite kokan bie menü ile açılıyor burada seçeğimiz pilot tipinin (kadın-erkek) kokpitteki bağrışmalarda duyulan sesler dışında bir önemini göremedim ben. Neyse daha sonra gaye güzel bir demonun ardından soluğu ana gemimizde yatağımızın yanında alıyoruz. Bu esnada oyunu yapanları huzurunuzda kutluyorum çünkü oyunun menülerini normalden farklı olarak güzel animasyonalr haline getirmişler. Yani oyuna başladığınızda yatağınızın yanındasınız ve gidebileceğiniz yönler bulunuyor (seçebileceğiniz menüler). Bunlar il başta Similator pod,Itac adında bir bilgisayar,yatağınızın üzerindeki son bilgileri alabildiğiniz monitör ve brifing-room dan oluşamakta. Adından anlaşılabildiği gibi; similator podda training yaparak tecrübe kazanıyoruz. Bilgisayarda ise oyununu ana konusu,takım arkadaşlarınız ve sizin hakkınızdaki istatikler ile beraber son gelişmeleri ve kaybettiğiniz/kazandığınız görevleri izleyebiliyorsunuz. Buran ilerleyip brifing-room a girersek ilk görevimiz için gerekli bilgileri alıyor olacağız. Genellikle ilk baştaki kısa görev anlatımından sonra önümüzdeki bilgisayadan o görevde kullanabileceğimiz gemi türleri ve silahlarını ayarlıyoruz. Yeri gelmişken söyleyeyim StarLancer da oldukça fazla sayı ve çeşitte gemi ve mühimmat kullanabiliyorsunuz. İlk başlarda kullanabileceklerniz ise nagınata,crusader,predator,grendel gemilerinden oluşmakta. Ben size ilk görevler için devamlı crusader gemisini kullanın

starlancer #2



derim.
Size yetecek kadar kıvrak ve çevik.
Dediğim gibi brifing-room da gemilrinize çeşitli türde lazer,torpido ve füzeler ekleyebiliyorsunuz. Neyse bunuda geçtikten sonra fırlattma işlemi için görev yerimize koşuşumuzu gösteren küçük bir demo ile karşılaşıyoruz. Ve işte engin ve derin uzay. . . Demolardanda anlıyacağınız üzere allience kuvvetleri (ACN yani biz) ve geleceği tehtid eden barbarlardan kurulu kuvvetler arasındaki savaşın içinde buluyoruz kendimizi.
.

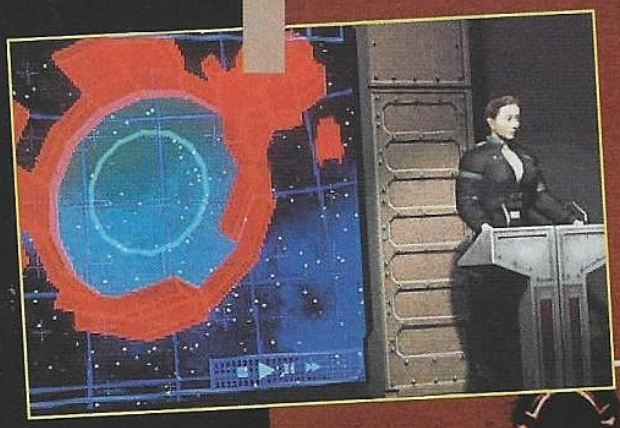


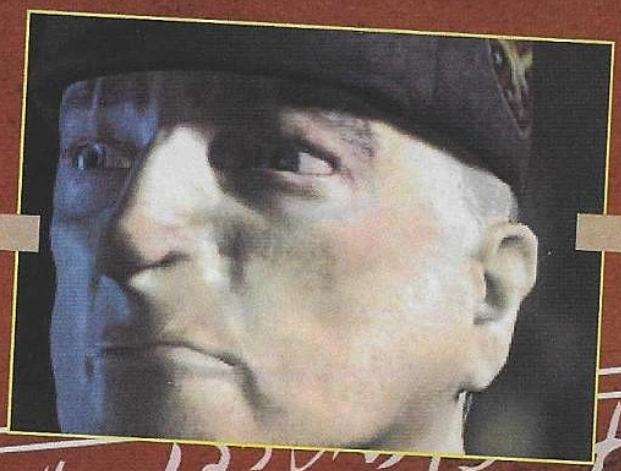
Gemimizin alt kısmında soldan sağa doğru seçili silah türü, kalkan/enerji durumu,radar ve kitlediğiniz gemileri gösteren bir bölüm mevcut. Oyun da klasik yön ve ateşleme kontrollerinin yanında, **B** tuşu yapmanız gereken görevin kalan kısmını görebilirsiniz. Bunu sık sık kontrol edin derim çünkü oyunun içinde bazen görevler değişebiliyo. **C** tuşu ile takım arkadaşlarımız ile bağlantıya geçip mesajlar yollayabiliyoruz. **E** tuşu ile düşman gemilerine ,**Q** tuşu ilede dost gemileri kitleyebeiliyoruz.
Dediğim gibi kitlenilen gemilerin özellikleri sağ aşağıda yeralıyor. Bunun dışında 1,2,3. . tuşları kamera değişik açılarına, (-) ve (+) tuşlarıda geminize hız kazandırmanız yarıyor. Benim tavsiyem bir yerlerden bir joystic bulmanız. Çünkü bu oyundan aldığınız zevki resmen ikiye katlıyor.

Değinmek istediğim bir noktada oyunun kontrolu ve similasyon yönü. Oyunun kontrolleri çok iyi ve kolay erişilebilir şekilde ayarlanmış. Herhangi küçük çaptaki bir gemi ile birebir savaşa girdiğinizde genellikle bir takip söz konusu. Bu sırada kitlediğiniz düşman gemilerinin önlerinde çıkan kırmızı kutucuğa isabetli atışlar yaparsanız o gemiyi uzatan bile patlatabilirsiniz. Ben torpido ve füzeleri pek kullanmıyorum ama yakından inanılmaz hasarlar verdikleride bir gerçek. Özellkle büyük çaptaki gemilere karşı en kaçınılmaz silah oluyor bu güdümlü silahar. .

Oyundaki görevlerin dizaynı biraz klasik olsada; dediğim gibi süper demolar ve oyunun motoruyla oluşturulmuş harika animasyonlar sayesinde insanı kendine bağlayabiliyor. İlk bölümler klasik olarak kolay ve öğretici olamsına rağamen yaklaşık dürdüncü bölümden sonra oyun bayağı bir zorlaşıyor. En gıcık olduğum görev türü olan escort veya koruma görevleri bu oyundada mevcut. Niye ısrarla koyarlar bu bölümleri araka arkaya. Bu gibi bazı bölümlerde nerdeyse tüm düşmanları temizlediğim halde,escort etmek zorunda olduğum uyduruk bir gemi patlatılıyor diye beni başarısız saydıklarında deliriyorum breh. !

Starlancer'ın grafikleri ve efektleri ise mükemmel. En ince





ayrıntılara bile girilmiş. Gemilerin üstlerindeki deformasyonlar,gedikler falan oldukça gerçekçi. Ayrıca gemi modelleride mükemmel texture lar ile nerdeyse kusursuz denilebilecek kadar iyi kaplanmış. Devasa ana gemilerde bazen kaplama hataları olsada yine de toplamda grafikler çok iyi. Oyunda kullanılan efektler ise çok çeşitli ve insana gerçekten oradaymış hissini verebiliyor. Bu tip oyunlarda alışılageldiği üzere özellikle patlama efektlerine falan diyecek yok. Tabiki bu kadar kaliteli grafikler ve efektler iyi birer ekran kartı ve de özellikle işlemciye ihtiyaç duymakta. 5555555 metrekareye kurulu özel Kamer labaratuarlarında isviçreli bilim adamları ile yaptığım ısrarlı çalışmalar sonucu şu kanaate vardım ki: StarLancer bir RivaTNT yada bir Vodoo3 ve 64 Mb Ramli en az 300MHz bir alette 800x600 çözünürlükte ve full detay seviyesinde gayet iyi ve performanslı çalışıyor ki bu bir çok insana yetecektir. (ama bana yetmiyor, netekim boşuna mı koymuşlar 1600x1200x32 BitColor özelliğini? (çüşş! görende GeForce2 im var sanacak)) . Vodoo2 ve bu seviyede ki kartlara sahip olanlar çözünürlüğü düşürerekte olsa oyunu kabuledilebilir hızlarda oynayabilirler. .

Starlancer da seslerde grafikler gibi özenle hazırlanmış. Özellikle büyük gemilerin sesleri ve devamlı olan konuşma trafiği ayrı bir heyecen yaratıyor. Gemilerin birbirlerine göre olan durumlarına ait ses efektleri de muhteşem. .

Ben şahsen bu oyunu oldukça beğendim. Hem güzel ve hareketli grafiklere sahip,hemde şöyle ağzınızın tadıyla dişli rakiplere karşı dogfight lar yapabiliyorsunuz. Devasa gemilerle oln bölümleri hiç symıyorum bile. Hatta oyunudiğerlerinden ayıran en güzel savş deneyimlerini buralarda yaşıyorsunuz. Yani bana kalırsa türünün meraklıları için de ,uzay similasyonu oyunlarını yeni başlıyacak lar içinde kaçırılmaması gereken bir oyun Starlancer. .

Yazımın bu son satırlarında size ilk sayılarından beri GameShow u fanatik şekilde takip eden bir okuyucu olarak gözlemlerimi aktarmak istiyorum. Bildiğiniz üzere Gameshow bazı badireler atlatmak durumunda kaldı. Bir zamanlar çok daha iyi yerlerde olan ve iyi niyeti ve içten üslubu ile hep oralarda kalması gereken dergimizin (evet gerçek anlamda biz okuyucuların dergisi) , şu anda çok ta iyi durumda değil. Benim anlamadığım insanların eskiden Gameshow okuyucusu olupta nasıl başka taraflara kayabildiği. Düşünsenize bir kere eskiden beri takip eden okuyucuların hiç tanımadığımız insanlarla ne çok ahbaplıkları aslında. Dergi renkli oluduğunda kimilerimiz ne kadar sevinmişti yada A4 olduğunda. Ne bileyim hiç unutamam bazı oyunların sayfalarındaki mavraları. Belki yeni okuyucu arkadaşlar başka dergilerle karşılaştırıldığında şaşırabilirler ama işte yaşamını okuyucularıyla böyle paylaşan içten bir dergi Gameshow. Amacım asla lafatmak değil isteyen istediğini okusun ama sırf oyunlar hakkında bilgiler içeren bir kağıt yığını olmamalı bir dergi bence. Ne bileyim artık herşeyle ilgili bilgi var internette biraz okunası içten bir dergi arıyor insan değil mi??

Bu yazıyı da burada bitiriyorum. Son olarak yazın bir çok hit oyunun gelişi ile sarsılacağız sanırım. Diablo2,Might and Magic 9,Black and White bunalrdan bazıları. Bunlardan Diablo2 çok yakında çıkyor ve sanıyorum ki derginiz Gameshow da ona şanınaa yakışır bir şekilde yerverecek. Hepinize oyunların en büyüğü olan hayat oyununda başarılar diliyorum Gameshow severler. (Hıı?)

2 CD

FİRMA: Microsoft

TÜR: Uzay Simulasyonu

SİSTEM:
PII 200 - 32 Mb Ram - 300 Mb HD - Win 95/98 - 3d Accelerator

2160 yılındayız. Güneş sisteminin dışına kadar çıkmış olan insanoğlu savaşmadan duramıyor. Allahtan bunu mükemmel bir atmosferde ve süper grafikler eşliğinde yapıyor... Denenmeli

% 90

Pokemon çılgınlığı, Bilgisayarımıza taşınıyor...

Pokemon her yerde olduğu gibi kart oyunu olarakta karşımıza çıktı. M:tG kart oyununun sahibi Wizards of the Coast, Pokemon'unda kart oyununun haklarını alarak karşımıza çıkardı.

Pokemon 'un kart oyununda 6 farklı Pokemon türü var. Lightning, Grass, Fighting, Water, Psychic ve Fire. Her türün farklı özellikleri, avantajları ve dezavantajları var. Mesela Fire türü bir pokemon, water türü bir pokemon 'a karşı zayıf kalıyor veya Water türü pokemonlar genelde Lightning türü pokemonlara karşı zayıf kalıyor.

Pokemon oyununda 3 farklı yoldan rakibinizi yenebilirsiniz:

1. Altı prize 'ınızın hepsini çekerseniz (Rakibinizin her pokemonunu saf dışı ettiğinizde bir tane).
2. Rakibinizin oyundaki ve bench 'indeki bütün pokemonlarını oyun dışı bırakırsanız.
3. Rakibinizin destesini bitirirseniz.

Pokemon tam 60 kartlık iki deck ile oynanır. İki tarafta oyuna başlarken destelerini karıştırır ve 7 kart çeker. Daha sonra bu 7 karttan istediği bir basic pokemon'u (Basic pokemon olup olmadığı kartın sol üstünde, ismini üzerinde yazmaktadır) oyuna aktif pokemon olarak ters olarak açar. Daha sonra iki tarafta elinden isterse en fazla 5 tane olmak üzere benchlerine pokemonları ters olarak açarlar. Daha sonra her iki tarafta decklerin üstünden 6 kartı prize (ödül) olarak bir kenara ayrılır. Bu prize 'lardan rakibinizin her pokemonunu oyun dışı bıraktığınızda bir tane çekeceksiniz. Bu prize'lara kesinlikle oyun süresince bakmamalısınız ve ters çevrili durmalıdırlar.Bir taraf eğer son prize 'ını çekerse oyunu kazanır.

Eğer ilk çektiğiniz yedi kartta hiç Basic Pokemon yoksa elinizi rakibinize bunu gösterdikten sonra elinizi destenize karıştırıp 7 yeni kart çekmelisiniz. Rakibiniz bunun üzerine isterse extra 2 karta kadar çekebilir. Bu işlemi elinize basic pokemon gelene kadar yapmalısınız. Kendi turunuzda şunları yapabilirsiniz:

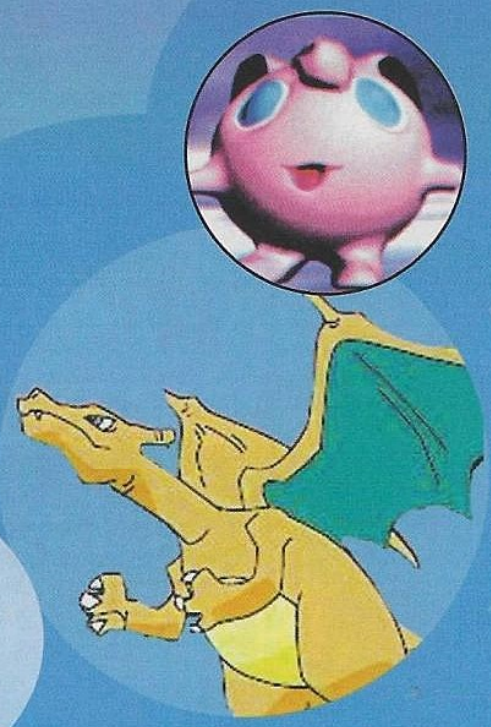
1. Kart çekmek (Turunuz kart çekmeniz ile başlayacaktır)
2. Daha sonra ataktan önce şunları yapabilirsiniz:

- Bench 'inize pokemon inebilirsiniz (Benchinizde en fazla 5 pokemon olabilir)
- Oyundaki bir pokemonunuzu evolve edebilirsiniz

- Pokemonunuza energy kartı takabilirsiniz (Her tur sadece bir kere)
- Trainer kartı oynayabilirsiniz (İstediğiniz kadar)
- Aktif pokemonunuzu bench 'e çekebilirsiniz.
- Pokemonunuzda varsa Pokemon Power 'ını kullanabilirsiniz. (İstediğiniz kadar)

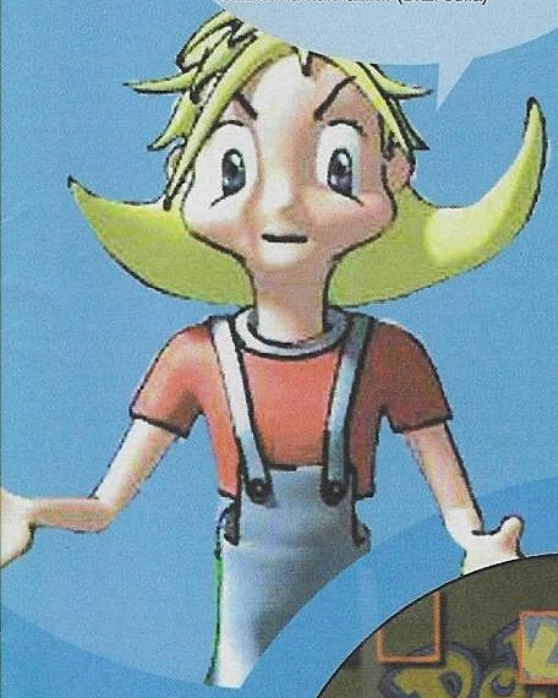
3. Aktif pokemonunuzla saldırı yapabilirsiniz.

Atak yaptıktan sonra turunuzun sonuna geleceksiniz. Eğer oyundaki pokemonlardan biri zehirlenmişse hasar alacaktır, eğer Asleep durumundaysa bu durumdan kurtulması için gerekenler yapılmalıdır. Bunlardan sonra rakibinizin turu başlayacaktır. Unutmayın; pokemonunuzla saldırı yaptıktan sonra oyuna pokemon açamazsınız, evolve edemezsiniz veya trainer kartı kullanamazsınız. Bu tür şeyleri saldırıdan önce yapmalısınız. Ayrıca bir pokemon'u açtığınız tur evolve edemezsiniz (geliştiremezsiniz).



Pokemon Julia'dan, "şuursuzca" para kazanma yöntemleri.

* Para kazanmanın yolu, çocukları tanımaktan geçer. Çocuklar şuursuz yaratıklardır en az onlar kadar şuursuz karakterler yaratıcaksın ki, para kazanabilesin. (Bkz. **Pokemon**)
* Para kazanlanın yolu, yarattığın şuursuz karaktere, her çocuğun kesinlikle seveceği bir söz bulmaktan geçer. Çocuk "pikacuuu" diye bağarsın ki, diğer şuursuz çocuklar, merak etsin... (Bkz. **Pokemon**)
* Para kazanmanın yolu, doğum kontrolünden geçer. Çocuk yapmıyacaksın ki, olan paranı da kaybetme. (Bkz Herhangi bir baba)
* Para kazanmanın yolu, medyayı kullanmaktan geçer. Elinde avucunda olanı medyaya yatırıcaksın ki, şuursuz medya, şuursuz çocuğa erişsin. Ve zavallı babaya tabi.. Yaa, beyefendi ! Doğum kontrol önemli dedik size. (Bkz. **Pokemon** & aynı baba)
* Para kazanmanın yolu, yarattığın şuursuz karakterin bin bir türlü şuursuz yan sanayii ürünü yaratmaktan geçer. Yaratacaksın ki, aynı şuursuz çocuğa, aynı şeyi 10 defa sat. (Bkz **Pokemon**)
* Para kazanmanın yolu, aklına gelen şeyleri böyle uluorta anlatmamaktan geçer. Konuşmayacaksın ki, fikirlerin çalınmasın. yaptığımız iş değil yani, öküz olmamak lazım. (Bkz. Julia)



Pokemonda genel olarak 3 farklı kart türü var. Birincisi Basic Pokemonlar, ikincisi trainer kartları ve üçüncüsü pokemonları geliştiren evolution kartları. Pokemonda yapacağınız her şeyi kendi turunuzda yapmanız gerekiyor. Yani pokemon açmak, trainer kartı oynamak veya pokemonunuzu evolve etmek gibi şeyleri kendi turunuzda yapmanız gerekiyor. Rakibinizin turunda hiçbirşey yapamazsınız.

Pokemon kartlarında Resistance ve Weakness (korunma / zayıflık) diye 2 bölüm vardır. Bir pokemonun eğer bir pokemon türüne karşı Resistance 'ı (korunma) varsa o türden gelen saldırılara karşı yanında yazan sayı kadar (genelde -30) hasar eksiltilir. Yani Gyarados 'da Fighting pokemon türüne karşı korunma vardır ve eğer bir Fighting pokemon Gyarados'a saldırı yapar ve 40 hasar verirse bu hasar 30 azaltılır ve Gyarados 10 hasar alır. Weakness (zayıflık) ise o tür pokemonlardan iki katı hasar alacağı anlamına gelir. Yani Charmander 'in zayıf kaldığı tür Water pokemonlarıdır ve eğer bir Water pokemonu Charmander 'e 30 hasar verecek bir saldırı yaparsa Charmander 60 hasar alacaktır.

Oyunun en önemli etkeni Pokemonların saldırılarıdır. Pokemon'larda birçok saldırı şekli vardır ve bunlar kartların üzerinde yazmaktadır.

Saldırıların ödenmesi gereken costları yani ücretleri vardır. Bu ücretler "Energy" kartları ile ödenebilir. Pokemonunuza saldırı yapması için kendi turunuzda energy kartı takmalısınız. Pokemonunuz yeterli energy 'e ulaştığı zaman saldırısını kullanabilirsiniz. Yukarıda altı tür pokemon olduğunu söylemiştim. Bu altı türünde altı farklı energy kartı vardır. Pokemon saldırılarını daha iyi öğrenmek için Pikachu 'nun kartını örnek veriyorum:

Pikachu'nun 2 atak çeşidi vardır. İlki "Gnaw" ve ikincisi "Thunder Jolt". Bu atakların sol tarafında bulunan semboller bu saldırıyı kullanmak için energy 'lerle ödenmesi

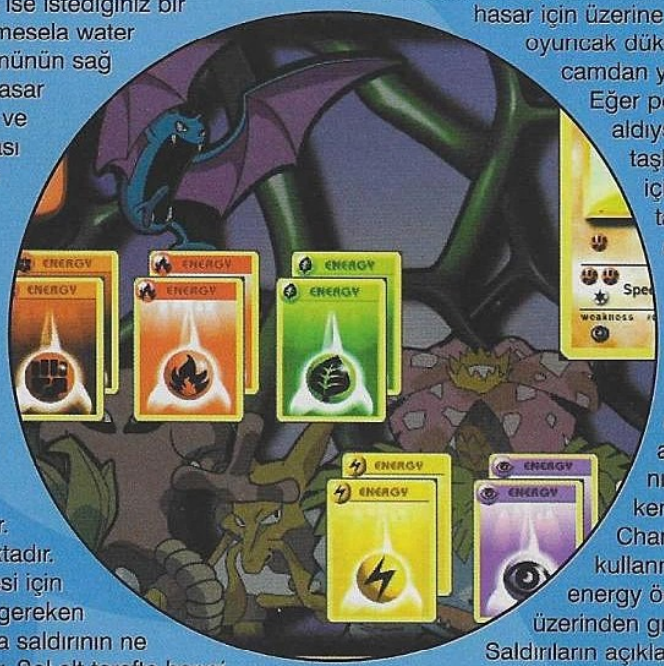
gereken ücreti göstermektedir. Pikachu 'nun ilk atağı olan Gnaw 'ın sol tarafındaki sembol renksiz energy semboludur. Bu sembol atağı kullanmak için herhangi bir çeşit energy 'den faydalanabileceğiniz anlamına gelir. İkinci atağı ise 1 adet Lightning energy ve 1 adet istediğiniz renk energy kullanarak yapabilirsiniz. Sarı şimşek sembolu Lightning semboludur. Onun yanındaki beyaz sembol ise colorless yani renksiz energy sembolüdür. İkinci saldırı olan Thunder Jolt 'u kullanmak için minimum 1 lightning energy kullanmalısınız. Ücretin renksiz energy bölümünü ise istediğiniz bir energy çeşidi ile ödeyebilirsiniz (mesela water yada fire energy ile). Saldırı bölümünün sağ tarafında ise saldırının ne kadar hasar verdiği yazmaktadır (Gnaw'da 10 ve Thunder Jolt 'ta 30). Unutulmaması gereken her tur sadece bir saldırı yapabileceğinizdir. Yani aynı tur energy 'sini ödeyebilseniz bile Pikachu'nun Gnaw ve Thunder Jolt saldırısını kullanamazsınız.

Şimdi basic pokemon kartlarını tanıyalım. Basic pokemon kartlarının sol üst köşesinde ismi yazmaktadır. Sağ üst köşesinde toplam canı ve onun hemen yanında hangi tür pokemon olduğunun işareti vardır. Kartın ortasında saldırıları yazmaktadır. Saldırının sol yanında yapılabilmesi için pokemonun üzerinde bulunması gereken energy sayısı ve türü, sağ yanında saldırının ne kadar hasar vereceği yazmaktadır. Sol alt tarafta hangi pokemon türüne karşı zayıf olduğu, onun yanında dayanıklı olduğu tür ve sağ alt tarafta ise bench 'e geri çekmek için gerekli olan ücret gösterilmektedir.

Bench'e çekmek demek, benchinizdeki bir pokemon ile oyundaki aktif pokemonun yerini değiştirmeniz demektir. Yani futboldaki oyuncu değişikliği gibi =). Bir pokemonu bench'e çekmek için pokemon kartının sağ alt tarafında yazan "retreat cost" yazısının altında bulunan ücreti ödemeniz gerekmektedir. Bu ücreti ödediğiniz zaman ücreti ödediğiniz energy kartını pokemonun üzerinden graveyard'ınıza atmalısınız. Retreat Cost yazısının altındaki ücreti ödeyemiyorsanız bu pokemonu bench'e çekemezsiniz. Örnek olarak Bulbasaur kartını verirsek, bu pokemonu behch'e çekmek için üzerinden 1 energy kartını graveyard'a (mezarlığınıza) atmanız gerekmektedir ve bench'inizde bir pokemon bulunmalıdır. Daha sonra bu iki pokemonun yerini değiştirebilirsiniz. Bench'e çektiğiniz bir pokemonu aynı şekilde daha sonra oyuna sokabilirsiniz. Bench'te bulunan bir pokemonu evolve edebilirsiniz ve üzerine energy kartı takabilirsiniz. Ancak bench'te bulunan bir pokemon ile saldırı yapamazsınız. Sadece bu pokemonun varsa Pokemon Power 'ını kullanabilirsiniz. Pokemon Power saldırı değildir ve istediğiniz kadar kullanabilirsiniz.

Örnek bir saldırı vermek istiyorum. Mesela Pikachu karşısındaki Charmander 'a Gnaw saldırısını yapsın. Saldırıdan önce atak yapacağınızı rakibinize söylemelisiniz ve daha sonra hangi saldırıyı yapacağınızı seçmelisiniz. Gnaw saldırısını yapacağımıza göre bu saldırının ücretini ödemelisiniz. Ücreti olan bir renksiz energy 'i ödedikten sonra saldırı gerçekleşecektir. Saldırı gerçekleştikten sonra Charmander'in weakness ve resistance bölümüne bakmalısınız. Charmander'ın zayıf kaldığı tür Water pokemonudur. Bu Pikachu 'yu etkilemeyecektir. Korunmalı olduğu tür ise yoktur. Bunun sonucunda Charmander 10 hasar alarak 40HP kalacaktır. Eğer Charmander'in zayıf kaldığı tür Lightning olsaydı Charmander 10 yerine 20 hasar alacaktı ve eğer korunmalı olduğu tür Lightning olsaydı 10 - 30 = -20 olduğu için hiç hasar almayacaktı.

Hasarları kolay hatırlamak için pokemonun aldığı her 10 hasar için üzerine ufak bir kağıt parçası veya oyuncak dükkanlarında satılan renkli camdan yapılan taşları koyabilirsiniz. Eğer pokemon preconstructed deck aldıysanız içerisinden renkli cam taşlardan çıkacaktır. Her 30 hasar için sarı ve her 10 hasar için mor taşları kullanırsanız hesaplamak daha kolay olacaktır.

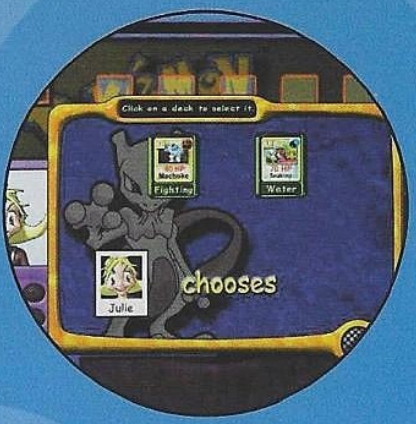


Saldırıların açıklamalarını dikkatlice okuyun ve bu açıklamalara uyun. Mesela Pikachu'nun ikinci saldırısı olan Thunder Jolt 'u kullanırsanız açıklamasına göre bir yazı tura atmalısınız. Eğer bu yazı-tura' nın sonucu tura gelirse pikachu kendisine 10 hasar verecektir yada Charmander 'in "Ember" saldırısını kullanmak için bir Fire ve bir renksiz energy ödedikten sonra bir Fire energy 'i üzerinden graveyard 'a atmalısınız. Saldırıların açıklamalarını iyi okuyun.

Bir pokemonun life 'ı (canı) 0 veya daha altına düşerse oyundan çıkar. Eğer rakibinizin bir pokemonunu oyun dışı bırakırsanız oyunun başında ayırdığınız 6 prizedan birini çekmelisiniz. Bu prize 'lardan en sonuncusunu çektiğiniz zaman (rakibinizin 6 pokemonunu oyun dışı bıraktığınızda) oyunu kazanmış olacaksınız. Eğer rakibinizin oyunda aktif bir pokemonu yoksa kaç prize 'ınız kalmış olursa olsun oyunu

kazanırsınız. Eğer rakibinizin destesinde kart kalmamışsa yine oyunu kazanmış olursunuz.

Pokemon kart oyununun diğer bir kart çeşidi Trainer kartlarıdır. Bu kartlar üzerlerinde yazan işlevi gerçekleştirirler ve daha sonra mezarlığınıza giderler. Trainer kartlarını kendi turunuzda hiçbir ücret ödemeden kullanabilirsiniz. Elinizden istediğiniz sayıda trainer kartını kullanabilirsiniz. Bu kartları pokemonunuz ile saldırı yapmadan önce kullanmalısınız.



Bazı pokemonların sleep, poison, confuse ve paralyze gibi özellikleri vardır. Bu özellikler saldırıların açıklamalarında "Defending pokemon now Asleep", "Defending pokemon now paralyzed", "Defending pokemon now confused" veya "Defending pokemon now poisoned" şeklinde geçer. Bunun anlamı saldırı başarılı olursa "Defending pokemon now ...." şeklindeki bölümün kullanılacağıdır. Yani saldırdığınız pokemon yaptığınız saldırının çeşidine göre asleep, paralyze, confuse yada poisoned durumuna geçecektir.

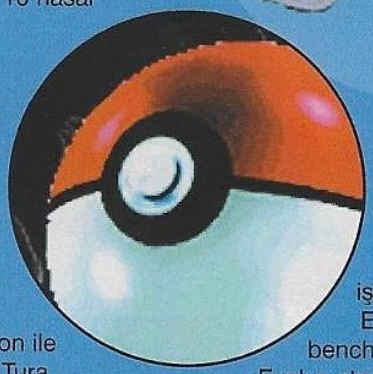
Asleep olan pokemon saldırı yapamaz, bench'e çekilemez. Ancak her turun sonunda (rakibinizin turu dahil) yazı-tura atılır ve tura gelirse eski haline döner. Asleep kaldığı süre içerisinde onunla birşey yapamazsınız.

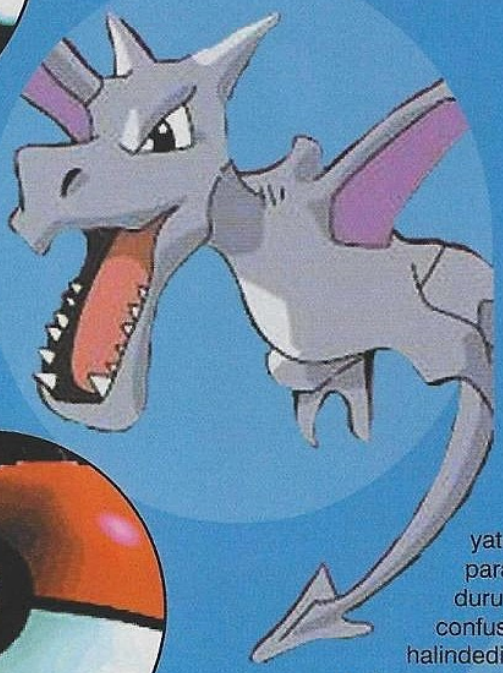
Poison halindeki pokemon her turun sonunda 10 hasar alır. Ancak bu pokemonla istediğiniz şeyi yapabilirsiniz. Eğer pokemonunuzu bench'e çekerseniz poison hali geçer.

Paralyze olmuş pokemon saldırı yapamaz ve bench'e çekilemez. Ancak paralyze olan pokemonun sahibinin bir sonraki turunda eski haline döner.

Confuse olmuş bir pokemonu benche çekmek için önce retreat costunu ödemelisiniz (ödediğiniz energy'leri graveyard'a koymalısınız) ve daha sonra yazı-tura atmalısınız.Tura gelirse benche çekebilirsiniz. Confuse olmuş bir pokemon ile saldırı yapmak istersenizde yazı-tura atmalısınız. Tura gelirse saldırıyı gerçekleştirebilirsiniz. Ancak gelmezse bu pokemon kendisine 20 hasar verecektir. Eğer bu pokemonun kendi türüne karşı weakness (zayıflık) veya resistance 'ı (korunması) varsa bunları uygulamalısınız.

Bir pokemonun paralyzed, confused veya asleep olduğunu anlamak için: Eğer sola yatıksa asleep, Sağa yatıksa paralyzed, ters duruyorsa confused halindedir. Poisoned pokemonu ise bir şekilde işaretlemelisiniz.





Eğer pokemonunuzu evolve edersiniz veya bench 'e çekerseniz bütün negatif halleri geçer.

Evolve etmek pokemonu geliştirmek demektir. Evolve kartları kartın isminin üzerindeki (evolve from ....) yazısından anlaşılır. Bir pokemonu sadece kendi evolve kartı ile geliştirebilirsiniz. Yani Pikachu 'yu Raichu, Abra 'yı Kadabra yada Magikarp 'ı Gyarados ile geliştirebilirsiniz. Evolve ettiğiniz pokemon eski ataklarını kaybeder ve ancak yeni saldırılarını kullanabilir.

Daha sonra görüşmek üzere,

Hepinize iyi oyunlar, Sağlıcakla kalın.

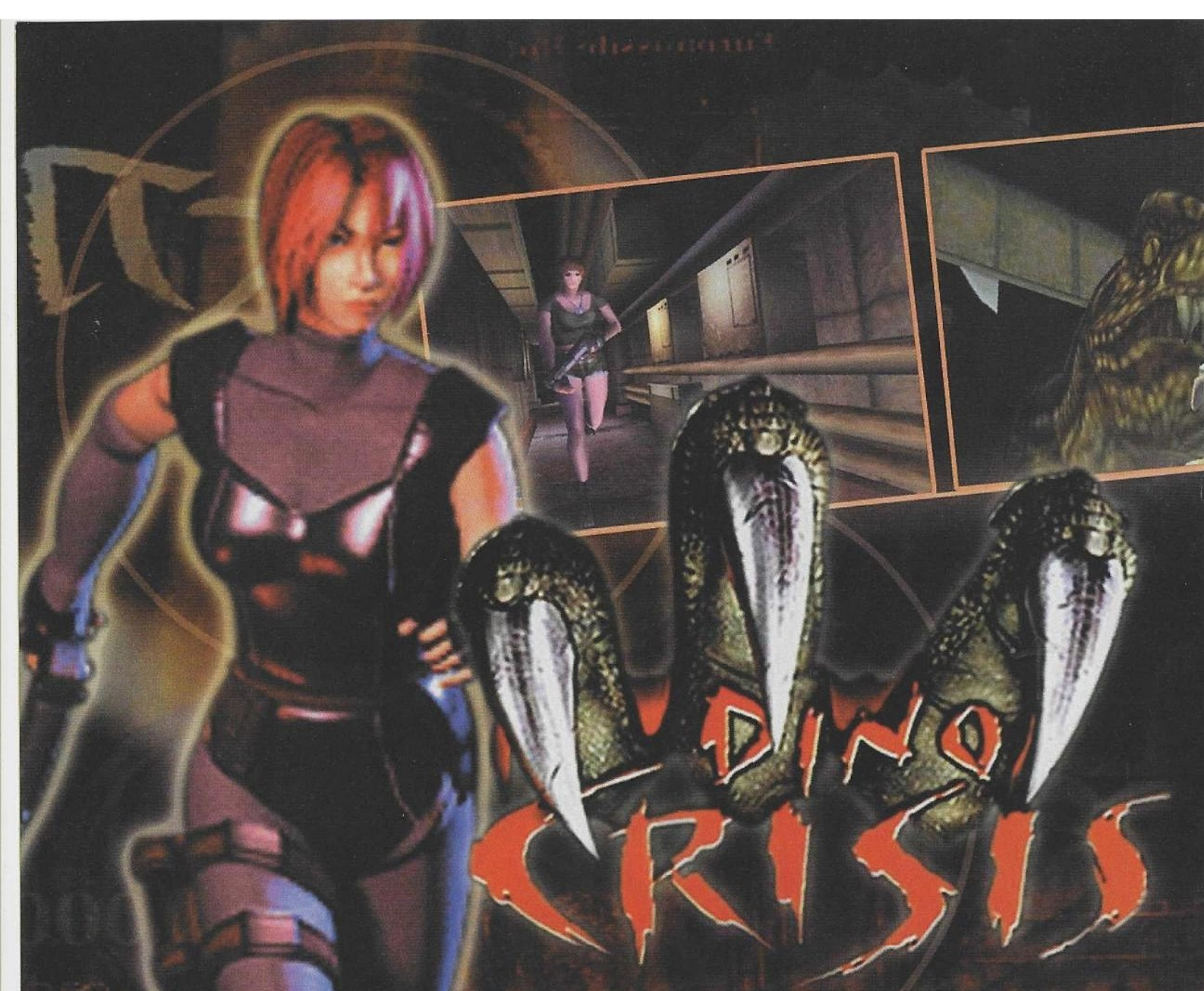
Onur "DeFLeCTioN" Konuralp
ICQ: 431716, e-mail: onurk@hotmail.com

1 CD

FİRMA: Nintendo
TÜR: Card Game
SİSTEM: P166 - 32 Mb Ram - Win 95/98

Dünya' yı Pokemon çılgınlığı sarmış durumda. Tam bir Pokemon fırtınası esiyor. Ve bu fırtınadan payına düşeni garibanı (ne?) PC' miz de alıyor. Ne olacak bu işin sonu...pikacuuu !

% 70



Playstation'dan bir uyarlama daha...

Hüseyin YEŞİLBAŞ
ghozy@gsmnet.com

Kızıl saça hastayımdır. Birde siyah gözler.Ahhh ah (iç çeker). Ama merak etmeyin sizi gereksiz fantazilerimle meşgul edecek değilim. Capcom'un yeni oyununun tanıtımı için toplandık buraya. Herkes yerine otursun, evet sizde oturun.. Hah şöyle. Işıkları kapatalım lütfen. Teşekkür ederim.

Oyunumuz bir Play Station uyarlaması. Aslında uyarlama demeye de dilim varmıyor tam olarak. Resmen internal bir emulator'dan çalışıyor. Oyun Play Station'da neyse, PC'de de aynısı. Ekran çözünürlüğünden, renk derinliğine kadar. Hatta oyunun başında "Push Start Button" yazısı çıkmaktadır ki, bunu bile değiştirmemişler. Bu iyi bişey midir? Hayır, tabii ki değil. Bu kötü bir haberdir. Belki de Capcom'un bundan sonraki oyunlarının bu formatta çıkmasını bekleyebiliriz. Biliyorsunuz oyun konsolları Capcom firmasının ana pazarını oluşturmaktadır ve PC piyasası bu bağlamda ikinci planda kalmaktadır. Bu sebeple bundan sonraki Capcom oyunlarının da aynı sistemi kullanması şaşırtıcı olmaz.

Dino Crisis, Resident Evil'ı hazırlayan ekip tarafından hazırlanmış. İşin doğrusu gerek oynanış tarzı, gerekse yapı olarak Resident Evil'ın aynısı. Hatta konu kısmından zombileri çıkarıp dinazorları koyduğunuz anda hikaye için de

Ünlü Dino Crisis PC'de dehşet saçabilecek mi?

aynısı diyebiliriz. Herhalde Capcom yeni bir Resident Evil oyunu yerine, Dino Crisis'i çıkarmayı uygun buldu. Bu kötü birşey değil, Resident Evil oldukça başarılı bir oyundu. Dino Crisis için de aynı şeyi söyliyebiliriz. Şu kadarını söyliyeyim, ekranın başında sizi korkudan hoplatmayı başarıyor. Ekip bu konuda gerçekten usta, haklarını vermek lazım. Oyunu oynarken bir şekilde, farkında olmadan kendinizi korku filmi formatına kaptırıyorsunuz. Eğer Resident Evil'ı sevdiyseniz, Dino Crisis'ten de hoşlanacaksınız.

Oyunumuzun başrolünde Regina isimli bir genç kızımız oynuyor (ah o alev gibi kızıl saçlar ah). Efendim moda olduğu üzere (prim yaptığı için de olabilir) bir kadın karakteri oynatacaz. Nerde efendim o eski tuttuğunu koparan erkek kahramanlar? Hepsi tarih oldu. Şimdi moda, tayt giymiş şirin mi şirin, seksi mi seksi hanımların maceradan maceraya koşması, piramit taşı itelemesi, tren vagonu kaldırması, üçlü salto atarken hedefi alnından vurması. Belki de saatlerce bir erkek kahramanın arkasına bakmak bıkkınlık getirebileceği için kadınlar tercih sebebi. Kimbilir?

Oyunumuzun kahramanı Regina Hanım, gizli serviste çalışmakta olan bir ajandır. İyilerin en iyisidir, süperdir, güzeldir. Oyuna e-mail'lerimizi okurken başlıyoruz. Regina, son zamanlarda adet olduğu üzere e-mail'lerini kontrol etmek için büyük bir ihtimalle bir Silicon Graphics bilgisayarı kullanmaktadır. Çünkü başka hiçbir bilgisayarda bir e-mail okurken bu kadar gereksiz atraksiyon ve animasyon göremezsiniz. Bidi bidi bidi diye mesaj pencereleri ekranın bir yanından öbür tarafına uçmakta, konuyla ilgili resimler ve animasyonlar gırla gitmektedir. Burada Borginia ülkesinin Ibis Adası'nda bulunan askeri bir ajanın gönerdiği e-mail dikkatimizi çeker ve okumaya başlarız. Adadaki ajanımız, orada nükleer silah üretildiğine dair kulağa gelen haberlerden dolayı gönderilmiş ve söz konusu yerde böyle bir faaliyet olmadığını tespit etmiştir. Bununla beraber 3 yıl önce öldüğü sanılan, Dr.Kirk isimli bir bilimadamının adada bulunduğunu saptamıştır. Dr.Kirk, devlet için yeni bir tür saf enerji üretimi projesi üzerinde çalışmaktaydı. Bu yeni enerji türünün kod adı "Third Energy" idi. Araştırmaların tamamı devlet tarafından organize edilmekteydi. Fakat 3 sene kadar önce bir deney esnasındaki kaza sonucunda meydana gelen büyük patlama, araştırmanın durdurulmasına sebep oldu. Dr.Kirk bu patlama esnasında kaybolmuş ve öldüğü kanaatine varılmıştı. Devlet bu enerji türünün kontrol üretime elverişli olmadığına karar verip araştırmayı tamamen durdurdu. O büyük patlama ise haberlerde oldukça küçük bir şekilde geçiştirildi. Velhasıl doktor ölmemiş ve çalışmalarına Ibis Adası'nda Borginia adına devam etmektedir. Regina da, bir ekiple adaya gidip doktoru alıp, ülkeye geri getirilmesine karar verir. Olaylar gelişir...

Buradan sonra Regina'nın kıyafetini seçme ekranına geçiyoruz. Hanım kızımızın 4 çeşit kıyafeti var. En soldaki ortama uygun olanı, diğer üçü ise tamamen fantazilere yönelik çalışmalara olmuş. Hele jartiyerli bir takım var, tamamen maskeli balodan kaçmış modunda. Yok öyle bir harekat kıyafeti şu alemde. İşin doğrusu en yakışanı da en soldaki normal kıyafeti. Neyse efendim bu giyinme faslından sonra kendimizi ekibimizle birlikte adaya uçan bir helikopterin içinde buluyoruz. Burada Capcom ve Play Station farkını görebileceğimiz çok güzel bir demo seyrediyoruz. Kaçırmayın seyredin, gerçekten başarılı bir çalışma. Bu demonun ardından kendimizi oyunun geri kalanını geçireceğimiz araştırma merkezinin giriş kapısında buluyoruz.

Burada klavye örtümüzü gözden geçirelim. Oyun tam anlamıyla Play Station'dakinin aynısı olduğundan dolayı klavye örtümüz de PS Gamepad'i emüle edecek şekilde tasarlanmış. Konum itibariyle değil, işlevsel olarak yani. Gamepad'deki her düğme için klavyede bir tuş mevcut. Gelin bunlara bir göz atalım.

Yön tuşları adet olduğu üzere karkaterimizi ileri-geri gitme, sağa-sola dönme bağlamında kontrol etmemizi sağlıyor. Ayrıca menülerde de kullanıyoruz bu tuşları.

Run: (V) tuşunu basılı tutarsak Regina tabanları yağla moduna geçiyor. Bu tuş basılıyken ileri doğru hareket edince koşma eylemini gerçekleştiriyor. Özellikle arkanızdan bir T-rex kovalıyorsa, sonuna kadar bastıracağınız tuş bu.

Action: (C) tuşu Play Station oyunlarında sihirli tuş dediğimiz, her bi işe yarayan tuş. Bu işlere bir göz atacak olursak. Eğer nişan almışsanız ateş etmek. Bir itemin üzerindeyseniz, o itemi almak. Bir itemi kullanmak. Kapıları açmak. Mekanizmalar veya bilgisayarları çalıştırmak. Deliklerden yukarı tırmanmak veya aşağı inmek. Menülerde seçim yapmak. Merdivenleri kullanmak. Yani kısacası "hay allah ben bu işi hangi tuşla yapacam" diye düşündüğünüz anda deneyeceğiniz ilk tuş. Enter tuşunu da kullanabilirsiniz (numerik keypad'de olan değil).

Aim: (X) tuşu nişan alma için kullanacağımız tuş. Dedik ya oyun gamepadler için düşünülmüş. (X) tuşunu basılı tutup nişan aldıktan sonra (C) tuşuyla ateş etmek durumundasınız. Eğer birde bunu yaparken yürüyorsanız, işte o zaman parmaklarınıza kramp girme ihtimalini zorlamış oluyorsunuz.

Turn: (D) tuşu kendi etrafınızda 180 derecelik bir dönüş yapmanızı sağlıyor. "Amanın arkamda Raptor varmış, bir anda döneyim arkama" hareketi için.

Start/Pause: (A) tuşu Play Station gamepad'inde bulunan Start düğmesi işini görüyor. Oyunu durdurmak içinde kullanılıyor ayrıca. Bunun dışında ara demoları geçmek ya da Start düğmesine basmanızı gerektiren her yerde kullanılabilir, kullanılmalı.

kaçmak, kovalamak, öldürmek...

Inventory: (Z) tuşuna bastığımız anda elmizdeki eşyalara ulaşabileceğimiz bir ekrana geçiyoruz. Bu ekrana geçtiğiniz anda oyun durduğu için acele etmeden, sakin sakin işinizi görebilirsiniz. Ekranın sağında bazı seçenekler mevcut, burada seçimlerimizi Action tuşu ile yapıyoruz. Menü seçeneklerinde geri gitmek için (Esc), oyuna geri dönmek için ise (Z) tuşuna tekrar basmak gerekiyor. Seçeneklerimize gelince:

a. Item: Elmizdeki mühimmat ve diğer eşyalara ulaşabilmek için bu menüyü kullanıyoruz. Regina yaralandığı zaman ilk yardım paketlerini yine buradan kullanıyoruz. Bu bölümde Item ve Suplies olarak ikiye ayrılmış. Item'dan bulduğumuz kart, anahtar gibi eşyaları, Suplies'den ilk yardım, ecza malzemeleri gibi şeylere ulaşmamız mümkün. Inventory'imiz oldukça sınırlı, kısa zamanda doluyor. Dikkatli olmak lazım.

b. Equip: Elimizdeki silah ve mermileri buradan ayarlıyoruz. Action tuşuyla silahı seçtikten sonra hangi mühimmatı kullanacağınızı da seçmeyi unutmayın.

c. Map: Oyun boyunca dolaştığımız yerlerin haritası otomatik olarak oluşturuluyor. İşte haritaya buradan ulaşıp bakabiliyoruz.

d. Mix: Elimizdeki kimyasal maddeleri birbirine karıştırmak, zehirli ya da uyuşturucu oklar elde etmek ve bunun gibi aksiyonlara girebilmek için bu seçeneği kullanıyoruz. Karıştırmak istediğiniz birinci nesneyi listeden seçin. Daha sonra ikinciyi. Hop karışımımız hazır. Listede birbirleriyle mix edilmeye uygun nesneler beyaz , geri kalanlar ise koyu renkte gözükmekte. Ortaya ne çıkacağı ise meçhul. Oyun içinde bulup okuyacağınız karıştırma formüllerini kullanarak yararlı birşeyler elde etmeniz mümkün.

Option: (Ctrl) tuşu ile oyun içi ayarlara ulaşmak mümkün. Klavye örtüsünde değişiklik, ses özellikleri gibi ayarlara buradan müdahale edebiliyoruz. Çok fazla karışık değil ve çok fazlaca bir seçenek de yok zaten.

Exit: (F9) tuşu her konumda oyundan çıkışa yarıyor. İlk bastığınızda ana menüye dönüyorsunuz. Bir daha basarsanız oyundan çıkarbilirsiniz. Şimdi adet olduğu üzere oyunun başlangıcından bir bölümü beraberce oynayalım.

Evet helikopterden 4 kişilik ekip atlamış ama adadaki araştırma merkezine sadece 3 kişi ulaşabilmiştir. 4 ncü arkadaş, giriş demosunda izleyebileceğimiz gibi bir T-Rex'in gece kayıntısı olmuştur (hakaten güzel demo). Neyse işte kapıdayız. Burada biz (Regina), Rick (bilgisayar ve elektronik ustası) ve Gail (strateji uzmanı, soğukkanlı, tecrübeli paralı asker) bulunmakta. Gail içeri girip nöbetçileri halledeceğini burada beklememizi söylüyor. Biz yolun temiz olduğu mesajını alınca Rick, kontrol merkezine sızıp ele geçiremek üzere harekete geçiyor. Oyunda sıkça kontrol bizden çıkıyor ve karaktererlin karşılıklı konuşmalarını izlemek durumunda kalıyoruz. Ekranın üstü ve altı sinemaskop moduna geçtiğinde bu böyle bir sekans'a girdiğimizi anlayabiliriz, sakın telaşlanmayın. Sinemaskop modundan çıktığımızda kontrol yine bize geçiyor. Geil'ın yanına gidelim. Nöbetçilerin birşey tarafından öldürüldüğünü öğrenenlim. Geil, orada ne olduğunu anlamaya çalışırken, biz etrafı araştıralım. Arka bölüme doğru devam edin. Duvarın dibindeki kutuyu iteleyin ve Aid (ilk yardım) paketini alın. Geil'ın olduğu yere geri dönün ve hemen sağdaki Material Storage'a girin. İçerde, köşedeki rafta BG Area Key'i alın. Heme yandaki rafı iteleyip ordaki Resuscitation Kit'ini alın. Odadan çıkın ve oyuna ilk başladığınız yere doğru ilerleyin. İlerlerken Rick'den bir mesaj alacaksınız. Rick kontrol merkezine ulaşmış ama merkezde enerji olmadığı için birşey yapamamaktadır. Bizden yedek jeneratörü

kısacası saf action isteyenlere japon hediyesi

Abuk Test: Ne kadar japonsunuz

1- Sony Playstation ve Sega Dreamcast...
a- Japon başbakanıdırlar (Neden 2 tane başbakan? ehe)
b- Japonya'nın kuzey batısında yer alan takımadalarıdır...
c- İnsanların sokaklarda çadır kurup çıkacağı tarihi bekledikleri bir tür makinadırlar...

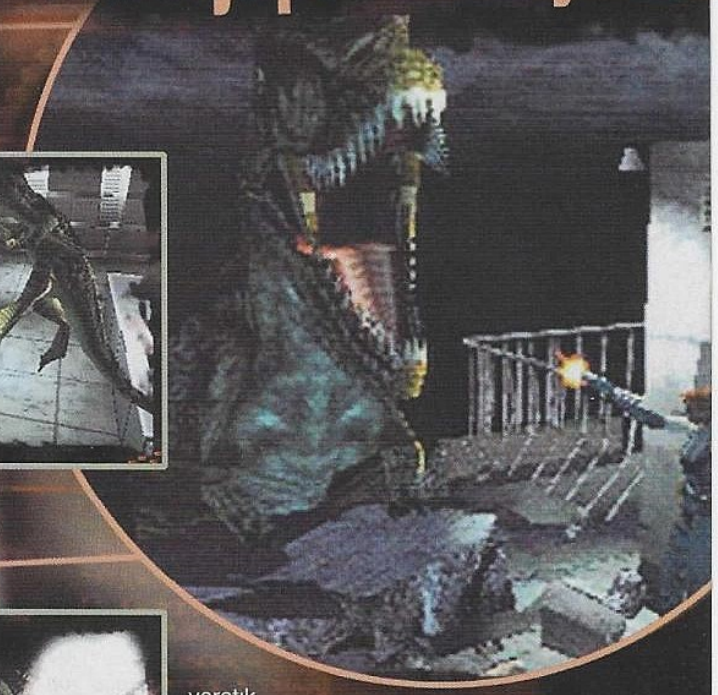
2- En sevdiğiniz yemek...
a- Japon Pirinç Pilavı
b- Japon patates köfte kızartması
c- Pekin Ördeği (sakın işaretlemeyin :))

3- Birgün aileniz size "evladım aslında sen Japonsun" derse tepkiniz ne olur?
a- E ben zaten Japonum!
b- Harakiri yaparım
c- Çin işi japon işi gibi son derece kötü bir espri yaparım...

4- O kadar Japon araba markası olduğu halde neden Japonlar hala bisiklete binmektedir?
a- Abicim sen karıştırdın, onlar Çinliler
b- Ha Çinli ha Japon, ikisi arasında bir fark olduğunu reddediyorum...
c- Sana burdan bir tiramisu tekmesi atarsam farkı anlarsın, terbiyesiz herif!

5- Japona Bağdat sorulmaz ne demektir?
a- Gerçekten bilmiyorum
b- Shaolin tapınağıyla bir ilgisi var sanırım
c- Zamanında tüm geyşalar Bağdata sürülmüştür ve samuraylar onları aramaktan telef olmuşlar ve... ehe sustum!

Sonuç: Eğer "a" şıkları çoğunluktaysa siz malesef koyu bir japonsunuz. Bunca yıldır anlamadınız mı? Cık cık! Eğer "b" şıkları çoğunluktaysa Don "the dragon" Wilson'sınız demektir. O da kim derseniz çok ayıp etmiş olurusunuz. Eğer "c" şıkları çoğunluktaysa pek Japon değilsiniz ama kanınız da var, dikkatli olun. Eğer "d" şıkları çoğunluktaysa...ay pardon :))



yaratık haykırışı ve Geil'ın makinalı tüfek sesini duyuyoruz. Ardından Geil "yandım annaaammhh!" şeklinde çığırıyor. Derhal koşuyoruz. Bakıyoruz Geil'ın yerinde yeller esiyor. Yerde ise ise sürüklenerek götürülmüş bir cesetten arta kalan kan izleri var. Hakaten stresli sahneler. Burada oyun film tekrar moduna giriyor ve az sonra kendimizi bir Raptor'la karşı karşıya buluyoruz. Raptor'u öldürmeden kaçabilir veya orada kalıp öldürebilirsiniz. Eğer Easy oynuyorsanız 3 tabanca mermisi yeterli olabiliyor. Normal oynuyorsanız işiniz biraz daha zor ve Normal modda daha az cephane ve silahınız var. Eğer kavgadan ağır yaralı olarak çıkarsanız, Aid Kit'ini kullanarak durumunuzu düzeltin. Aksi takdirde Regina yarı bitkin bir halde, kan kaybediyor olarak oynamanız gerekebilir. Buradan Rick'in girdiği kapıya ilerleriz. Rick bizi telsizle arar. Rick'e, bize bir dinazorun saldırdığını söylediğimizde ise dalga geçmenin sırası olmadığını söyler. Kontrol merkezinde buluşmak üzere Rick'in girdiği kapıdan içeri gireriz. Derken olaylar gelişir.

Çok güzel bir Resident Evil kopyası. Aynı ekibin ürünü zaten. Oyunda stres dizboyu, gerilim had safhada. Size tek tavsiyem piyasadaki Japonca versiyonunu almamanız olabilir. Sakın ama sakın almayın bu versiyonu, oyunu kesinlikle oynıyamazsınız. Eğer Japonca'nız sağlamsa bilemem tabii. İyi eğlenceler, dinazorsuz günler dilerim.

çalıştırmamızı ister. Bu arada Geil gelip bulduğumuz anahtarı bizden alır. Bu sahneden sonra önümüzdeki kapıdan girelim. Oradan da sağdaki kapıya girelim. Yolu takip edince Geil'ın, belden ikiye ayrılmış nöbetçi cesedinin başında çömeldiğini görüyoruz (daha Adada dinazor olduğundan haberimiz yok). Burada oyunun neden Mature (18 ve üstü) olarak işaretlendiğini anlıyoruz. Devam ediyoruz. Yedek Jeneratör odasının kapısından girelim. Koridoru takip edelim ve oyunun ilk puzzle'ına ulaşaşım. Duvardaki levyeleri görüyor musunuz? Levyelerin renklerinin diziliş sırasına dikkat edin ve soldaki pencerevari yerdeki bobinleri levyerlinkiyle aynı renk sırasına dizin. Şimdi levyeleri çalıştırın. Eğer renkleri düzgün dizdiyseniz jeneratör çalışmaya başlayacak. Geil'ın yanına dönelim. Tam dönerken bir

1 CD

FİRMA:	Capcom
TÜR:	Action
SİSTEM:	PII 266 64 Mb Ram/ 450 Mb HD/ Win 95-98/ 3D Accelerator

Jurassic park ile Resident Evil'ın birleşmiş halini düşünün. Ortaya Dino Crisis çıkıyor. İyi bir birleşim olmuş bizce. Dino crisis'in Playstationda fırtınalar kopardığını da ekleyelim

% 80

Lemmings REVOLUTION

Polat YARIŞÇI
polat@gsmnet.com

OH NO!! Sadece bir bloker istiyordum hepsi o kadar, bir öncekini patlattım, yanlışlıkla. Merdiven yapmam bir işe yaramıyordu, heyecandan ellerim titriyordu ve ben üstüne üstlük bulundukları yeri kazdırmaya başladım. Pres makinası da sürekli aynı lanet tempoyla eziyor, parçalıyordu. Ve onlar, hepsi, bu küçük aptal yeşil kafalı yaratıklar uçurumu boyladılar, ezildiler, patladılar... O level'ı tam 25 kere oynadım. Bu sefer geçecektim kurtulacaktım ama hayır, o 100 küçük aptal hep aynı korkuç melodiyi yaşamımın kabus sesi yaptılar. Oh no! buna dayanamıyorum. Aslında sakin birisiyimdir. Ölçülü karamsarlığımla sinir yapım hep denge içinde olmuştur. Ama bu seferki tam bir delilik durumuydu buna hiç şüphem yok. Sürekli "sadece bir 'bloker' istiyorum, 'miner' istiyorum, lanet olsun hepsi ölüyorlarrrrr" gibi bir sürü şeylerden bahsediyordum kendi kendime. Hatta bir anda çığlıklar atabiliyordum. Hastaydım kısacası. Ayrıca toplum huzurunuda durup dururken sadece bir 'bloker' ve 'miner' istiyerek bozmam bir yana çevremdekiler "Evet ama ne ki bu 'bloker' ve 'miner'? Ölenler kimler?" gibi sorular sorma hakkına sahiptier tabii. Klasik olarak korkunç vizyonlar yaratıp bunlarla yaşayan bir deli olduğuma inanmaları için onlara yeterince sebep veriyordum. Kendi gerçekliğimde boğulmam an meselesiydi ve birisinin beni tutup gerçeğe çıkararak nefes almamı sağlaması ve o bloker ile miner'ı bir an önce temin etmesi gerekiyordu!! Ruhen yeterince deformasyona uğradığım yetmiyormuş gibi fiziksel olarakda bu yeşil aptalların vücutça büyümüş haline benziyordum: dudaklarım "bloker bloker" demekten evrim geçirmişti. Saçlarım 3. sınıf bilim kurgu filmlerinde intikam peşinde koşan deli bilim adamları gibi dik ve dağılmış, gözlerimin akı ise uykusuzluktan dolayı kurak kalan toprak damarları gibi çatlak çatlak olmuştu. Sağ baş ve orta parmaklarım zaten kendi bağımsızlıklarını ilan etmişti ve anlamadığım bir şekilde aşağı yukarı mekanik hareketler yapıyordu.

". Sadece bir bloker diyorum size anlıyor musunuz?" Hayır anlamıyorsunuz tabii ki. Daha önce hayallerinde kendilerine sadece kendilerinin yaşayacakları huzur dolu bir gezegen inşa edenleri, annesinin karnına geri dönüp bir bebek gibi yaşamayı isteyenleri, Okyanus altında derinlik sarhoşluğunun huzurunu isteyenleri hatta ve hatta hayal gücü güçlü olanların sadece bir enerji olarak yaşamak istediklerine bile şahit olmuştum. Ama bu nasıl bir istekti? Bir bloker istemek de neyin nesiydi? Neyle uğraşıyordum ben? Bir zavallı gibi bakmayın bana.

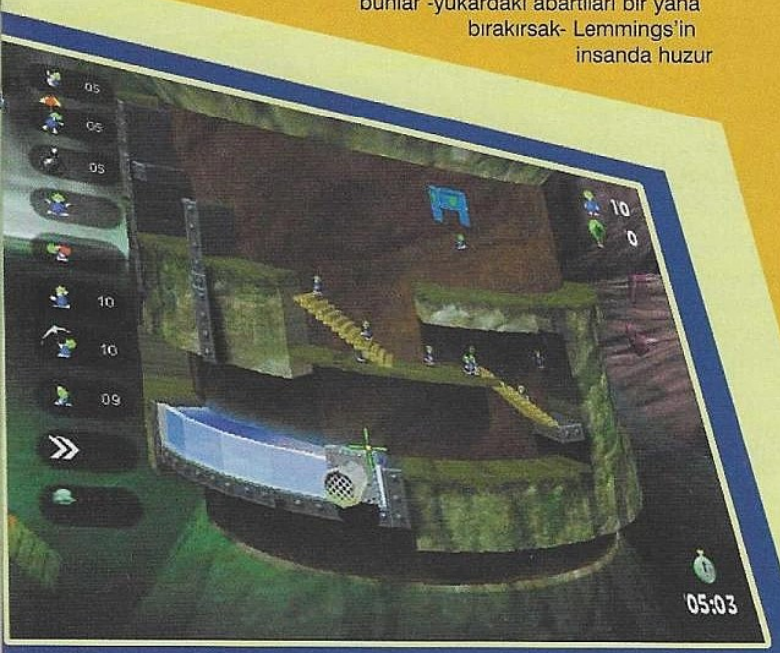
"Anlamıyorsunuz işte anlamıyorsunuz. Siz yaşamdan anlamıyorsunuz. 100 dedim size 100! Tam 100 küçük aptalın yaşamı söz konusu burda. Bakmayın öyle! Bir gün hemen yanınızdaki çekmecenizde, yatağınızda ya da tuvaletinizde ölü küçük yeşil kafalı bir yarattık görüp elinde minicik bir kağıtta "Lütfen bizi kurtarın. Oh NO!" yazılmış bir nota rastlarsanız sakın şaşırmayın: Onlar her yerdeler. Görmezden gelemessiniz hele bilmezmiş gibi hiç davranamassınız. Lemmings'leri nasıl bilmessiniz. Hepimizin görevinin bunları kurtarmak oldugunu nasıl bilmessiniz?" Kendi ölümümüzden kaçmanın tek yolu onları kurtarmak! İşte işte bakın: içeriye 100 küçük yeşil kafalı yaratık girdi, görüyor musunuz? Nasıl görmessiniz! Oh nooooo!

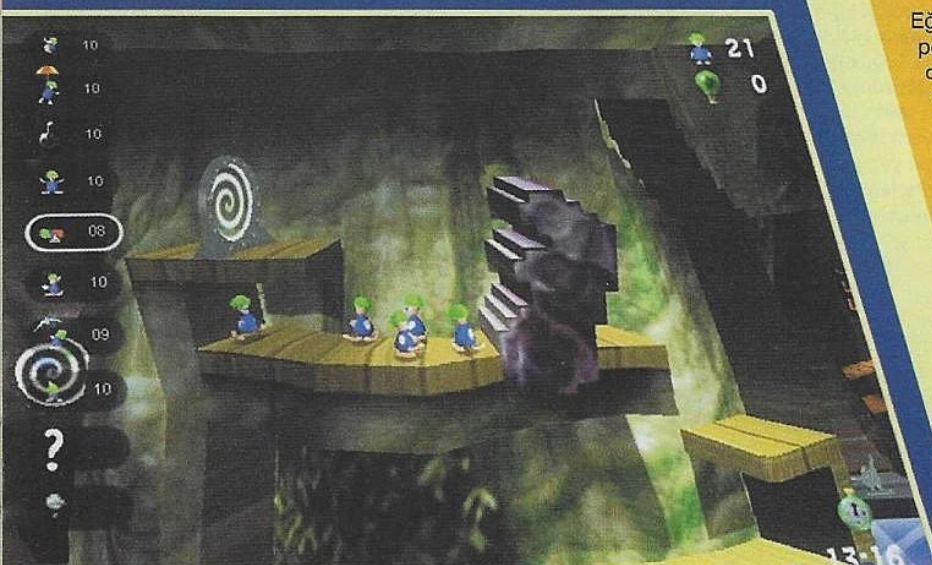
Eylül 1991, Gerçek bir Lemmingszede

ölüme doğru küçük yeşil yaratıklar...

Oh no! Kurtarın soğukkanlılıkla yürüyen onları!

Oh no! Bu, zamanında benim çok korktuğum bir söylemdi. Bir tür lanet gibiydi. Suratıma söylendiği anda kalbimin ani bir hareketle dakikada 170 atması sonucu göğüs kafesime çarpması [yalan!], hırıltılı nefes almaktan boğazımın artık işlevlerini yerine getirmemesi [bu da!], sağ elimin 2 parmağının otomatik olarak sürekli bir şeylere basma veya dokunma hareketine girmesi [walla doğru], bacakta kramp [doğru], saçlarda dökülme [ehe anladınız!!], baygınlık hissi, algıda yanılgı ve gözlerden boşalan yaşların çevremde nehir olup hızla akıp gitmesi [benzetme!] gibi biyolojik aksaklıklar belirirdi [hiç abartmıyorum di mi?, ehe]. Ruhsal sorunları ise daha beterdi: Paranoya, manik depresif, şizoid belirtiler ve yaşama sevincinin yerini ölüm içgüdüsüne bırakması sonucu başarısız intihar girişimleri [tamam bu sefer abarttım!!]... O 16 piksellik aptal yaratıklar böyle bir işkence çektirme kapasitesine nasıl sahiptiler? DMA Design adlı psikopatlar grubu hangi yetkiyle bu ufacık aptalları bir anda yaşamımın en büyük belası yapabilirlerdi? Tüm bunlar -yukardaki abartıları bir yana bırakırsak- Lemmings'in insanda huzur bırakmadığı gerçeğini değiştirmiyor [Zevkini ise tarif edemem!]. 1991 yılında, Amiga'nın kral olduğu dönemde DMA Design [zamanın en baba software house'larından, şimdide öyleler!] Lemmings adlı bir oyun çıkarmıştı. O zamanlar o kadar çok oyun çıkıyordu ki -ve o kadar çok oynuyorduk ki- disketlerin üstünde [2 disketti ah ah, utanmasam ağlayacağım!] Lemmings yazan yazıdan hiçbir anlam çıkartamadık. Nerden bilebilirdik bu oyun yüzünden işkence çekeceğimizi, iş yapmayı bırakıp saatlerce yemeden içmeden oturup bu küçük aptalları kurtaracağımızı veya birbirimize sürekli telefonlar ederek level kodları alıp vereceğimizi [Emin ve ben!]. Lemmings'lerle yatıp, Lemmingslerle kalkıyorduk, Lemmings yiyip, Lemmings içiyoruk, hatta Lemmings yürüyüp Lemmings koşuyorduk. Bu küçük aptallar bilerek ve isteyerek ölüme gidiyor ve biz de efsanevi bir inatçılıkla onları kurtarmaya çabalayarak bu ölüm kalım mücadelesinden galip çıkmaya çalışıyorduk. Rüyalarımızda, geçemediğimiz levellar'la uğraşıp kan ter içinde uyanıyorduk [Eminle beraber yatmıyorduk tabii ki ehe!]. Elmizde A4 kağıtlar ve yüzeyinde tam 100 sıradan oluşan 16 harf ve sayı kombinasyonunda level kodları, ders notları gibi yanımızdaydı her an [eminin bu yüzden okulunu bitiremediği dedikoduları var!]. Buna oyun bağımlılığı diyebiliriz. Kurtulması kolaydır ne de olsa. Oyunu bitirirsin ve tamam. Ama bu Lemmings için geçerli değildi. Çoğu insan oyunu bitirmek için Cheat kullanıyordu [o zaman Trainer deniyordu buna]. Lemmings oldukça zordu. Hatta programcıları bile bitirememişti [tamam tamam sustum :))] Bazı level'lar son 1 saniye kala bitiyordu veya tüm Lemming'leri abartılmış bir dolu beladan kayıpsız bir şekilde kurtamak gerekiyordu. O zamanlar için akla hayale sığmayacak tuzaklar arasında hep bir çıkış arayıp duruyorduk. Oyun ilerledikçe zorluk seviyesi geometrik olarak artıyor ve nedense zaman da sanki o oranda azalıyormuş gibi hissediliyordu. Bu yüzden oyunun trainer kullanmayan inatçı keçiler için [biz!] oynama süresi hastalık derecesine varıyordu [ve biz çok hastaydık o zamanlar]. Bu oyun benim oyun tarihimde bitirmek için uğraştığım, düşündüğüm ve o gençlik yıllarımın müthiş pozitif enerjisini 100 küçük aptal için harcadığım [pişman değilim :))], Emin'in ise şirketi iflas eşiğine gelmiş bile olsa [kaderinde var galiba] yılmadan oyunu bitirmeye kararlı olduğu ve bu sayede kan kardeşi olduğumuz, asla bu küçük aptallara yenilmeyeceğimiz ve yaşlansak bile, hastalıkta sağlıkta, iyi günde kötü günde, sürekli beraber olarak oyunu bitirmeden asla ölmeyeceğimize and içtiğimiz tek oyundur [hiç abartmadım!]. Ve huzurlarınızda oyun bittiği için Eminden ayrıldığımı ve yeni Lemmings için artık başka bir ortağa gerek kalmadığını bildirerek yazıya başlıyorum [bu başlamış halin mi diye içinden soru soranlarla sonra ilgileneceğim, anlamıyorsunuz kurtarılması gereken çok küçük aptal var:))].





Eğer bir oyun popüler olmuşsa, onun devamının gelmesi popüler kültürde zorunluluktur [en basit tanımıyla]. Ve devam oyunlarının asla ilk oyunun vardığı noktaya gelememesi ise tam bir hayal kırıklığıdır [trajik olarak]. Hangi sapkın veya bilinçdışı bir beyinden çıktığı belli olmayan ilk Lemmings, oyun kitlesini oldukça uzun bir süre rahatsız etmesi yetmediği gibi tam 9 yıldır bu Lemmingsler küçük ama belalı adımlarıyla yaşamlarımızda bir şekilde iz bırakmayı başardılar. Bu seferkinin takısının "Revolution" olmasıda kısaca yine "küçük yeşil bela" anlamına geliyor. Tabii dokuz senede bu aptalların en küçükte olsa bir zeka gelişimi göstermemesini ise özel bir bölümde sorgulayacağız [yok öyle bir bölüm:))].

Bu sefer Lemmingsler bize koskoca bir silindirin içinden yardım çığlıkları yolluyorlar. Yine ölüme koşan lemmingler, korkunç tuzaklar, varılması nerdeyse imkansız çıkışlar, girişler, onları kurtarmaya çalışan zavallılar [kahraman gibi hissetmiyorsunuz kendinizi emin olun], titreyen eller, bozulan mouse'lar, uykusuzluk, açlık, çıplaklık [bu nerden çıktı şimdi :))], alınan terbiyeye göre savrulan ve duvarlarda yankılanan küfürler [inanın ki "boyun posun devrilsin senin Lemming"

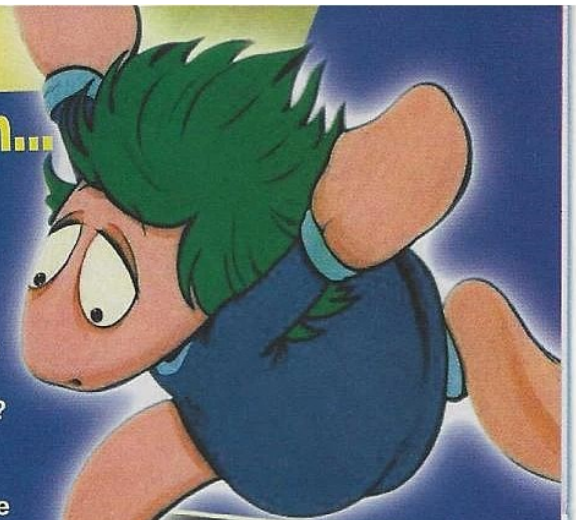
demeyeceksiniz. Rahatlamanız için çok güzel ve oturaklı küfürler etmelisiniz:))] ve tüm bunların artısı olarak sinirlerin iltihap kapması [yok artık!]. Daha önce Lemmings oynamayan kişilere özel olarak söylüyorum: Oyun ilk oynandığı andan itibaren bağımlılık yaratıcı bir niteliktedir. Strese gelemiyorsanız veya sinir hastasıysanız oyunu sakın almayın. İnatçı ve hırslı kişilikler ise kendilerini bu oyun sayesinde sınayabilirler...

Esas olay kocaman silindir bir kulede. Minik yaratıklarımız [aslında çok seviyorum onları], her bölümde bu silindir kuleden çıkmaya çalışıyor. Kule fikrini beğendim. İstediğiniz gibi sağa veya sola 360 derece döndürebiliyorsunuz [sağ mouse tuşu ile]. Lemming'ler kuleye düşer düşmez ölüme doğru soğukkanlı bir şekilde yürüyorlar. Şimdi olay sizin ellerinizde. Sağ üstte görülen ikonları kullanarak kurtaracaksınız lemmingleri. Kısıtlı bir süre içerisinde [ilerki level'larda bol bol şikayet edeceksiniz süreden] gerektiği zaman kazacaksınız, blok koyacaksınız ve o ikonlarda size verilen hareket sayısı kadar lemming çalıştıracaksınız. Level'a başlamadan önce piramit şeklinde bir diagram çıkıyor. En küçükten en büyüğe doğru bir pascal üçgeni gibi olan bu diagram size kolay oyun veya zor oyun seçenekleri sağlıyor. Mesela beş altı level geçtikten sonra daha zor ya da daha kolay level seçebilme gibi bir özgürlüğünüz var. Bu fikri de beğendim demeden edemeyeceğim. Lemmingler kuleye düşer düşmez çevresinde dolanmaya başlıyorlar, bu yüzden onları kurtarmak için hemen bir plan yapmanız gerekiyor. Çıkış genelde kulenin altında [hemen yanında olacak değil ya, laf işte benimkisi ehe]. İlk level'larda zaten kazmayı, merdiven yapmayı, tırmanmayı ya da blok koymayı tutorial mantığında öğreniyorsunuz. Yani oyunun oynanış sistemi gayet basit, yürüyen Lemming'e tırman diyorsunuz tırmanıyor, kaz diyorsunuz kazıyor [üstüne bir klik]. Esas zorluk bir anda o kadar tehlikenin içinde 50 ya da 100 lemmingle birden uğraşmakta. Belirtmek istediğim, 10 dakika uğraştıktan sonra en küçük bir hata level'ın hüsran ile bitmesi demek. Bu yüzden sakin olmalı ve kafayı çalıştırıp iyi bir kaçış planı yapmalısınız. Size tavsiyem level başlarken [özellikle ilerki zor level'larda] oyunu hemen Pause yapıp, mouse'un sağ tuşunu kullanarak kulenin etrafında şöyle bir dolanıp tehlikeleri ve tuzakları görmek. Böylece ne yapacağınıza karar vermiş olursunuz. Ama esas heyecan "evdeki hesabı çarşıya uydurmak". Lemmings'de teori ile pratik arasında "2 mouse parmağıyla sakin ve soğukkanlı olmak" kadar fark var. Yaratıklar küçük ve bol olunca en ufak ayrıntıya dikkat etmeniz gerekiyor. Mesela uçurumun kenarına merdiven yaparken kulenin dönüş açısını çok iyi ayarlamanız gerekiyor; veya aşağı doğru dik bir kazma hareketini [bunun yukarıya doğru olanı yoktur zaten, laf ettim bal kabağı :))] çok iyi ayarlamanız gerekiyor, zira çukur derinleştikçe arkadan gelen ve bu çukura düşen lemmingsler patlayarak ölüyor [acımakla nefret arasında bir yerde duruyorlar bu yaratıklar]. Ve daha da önemlisi belli bir yöne giden Lemminge asla ama asla yanlış bir komut vermemeniz. Örnek olarak yüksek bir yere tırmanması gereken Lemming'e tırman komutunu engele giderken vermeniz gerekiyor, eğer geri dönüş yolunda verdiyseniz o lemming önüne çıkan ilk engele tırmanıyor ve onu geri döndürmek için başınıza kısaca ekstra bela açılıyor, azalan zamanda cabası [böyle durumlarda küfür edin hemen!]. Ölümün onlar için çok basit olması ile sizin kurtarma çabanız arasındaki korkunç orantısızlığı kelimelerle tarif etmem mümkün değil [sabahtan beri ne uğraşıyorsun be adam desenize bana!]. Stratejik hareketler yapacağınız zaman Space tuşuna basarak zoom girebilirsiniz. Bu oldukça güzel ve yararlı olmuş; bir kere daha beğenimi sunmaktan çekinmeyeceğim. Ayrıca Lemmingsler de çeşitlere ayrılmış. Mesela Water Lemmings su yüzeyinde yürüyebiliyor [genelde boğulur bunlar!]. Lava Lemmings'ler ise daha ateşli olanlar [ehe anladınız!]...

Lemmings Revolution diğerlerinin aksine çok çok güzel olmuş [ilk Lemmings hariç, o acayip bişey zaten, herhangi bir kıyasın çok ötesinde]. Belki biliyorsunuzdur, ilk Lemmings'den sonra Psygnosis olsun, Tarantula Studio olsun oyunun bokunu çıkarmışlardı [popüler kültür zorunluluğu]. Hele Lemmings 3D berbat ile iğrenç arasında bir yerdeydi [serinin en kötüsü!]. Bu seferki özlenilen eski Lemmings ile en uyumlu olanı. Grafiklerin 3D olması [ve kesinlikle 3D kart istiyor], Dönen silindir kule fikri, egzotik ve grotesk düşmanlar [ne alakası var abi diyin bana!], Lemmings'lerin özene bezene dizayn edilmiş olması, sesler ve diğer elemanlar başarıyla yapılmış ve kurgulanmış. Eğer bugünlerde sinirli iseniz ve sinir harbine girmek istiyorsanız, insanları bir süre unutun, Lemmings'leri deneyin. Pişman olmayacağınız gibi, zevk almanızıda garanti ediyorum. Ve unutmayın: Onlar ölüme bile bile gidiyorlar ve onları kurtaran birileri var oldukçada gidecekler. Biz ise bile bile kaçıyoruz, kimsenin kurtaramayacağını ve ondan bir adım bile uzaklaşamadığımızı bilerek... [Hüzünlü sona ne gerek var diyin bana!].

Lemmings oynarken...

1- Sol tarafa, elinizin hemen altında duracak güçlü bir sinir hapı koyun [diğer el Mouse'da]
2- Sağ bacağınızı sizi rahatsız edenlere tekme atmak amacıyla diğerinden 75 derece açıyla açık tutun [en rahatlatıcı metod]
3- Olur ya küçük kardeşiniz "bu ne bu? bende istiyorum" dediği durumlarda tekmeyi basın. Kardeş kız ise oyunu pause edip saçlarını şiddetli bir şekilde yolun!
4- Monitöre tükürmeyin. Zaten yaratıklar küçük... Hiçbir şey görünmüyor.
5- Sakın Cheat uygulamayın. Çok ayıp!!
6- Yediklerinize ve içtiklerinize dikkat edin.
7- Yedek bir mouse alın. Hatta yedek monitör, klavye... ya da en iyisi yeni bir bilisayar :))
8- Lemming'leri kurtardım diye asla sevinmeyin. Onlar ölmenin bir yolunu mutlaka buluyorlar
9- Oyunu Anne ya da Babanızı sinir etmek için onlara oynatın. Ama yok o zaman olan size olur, boşverin...



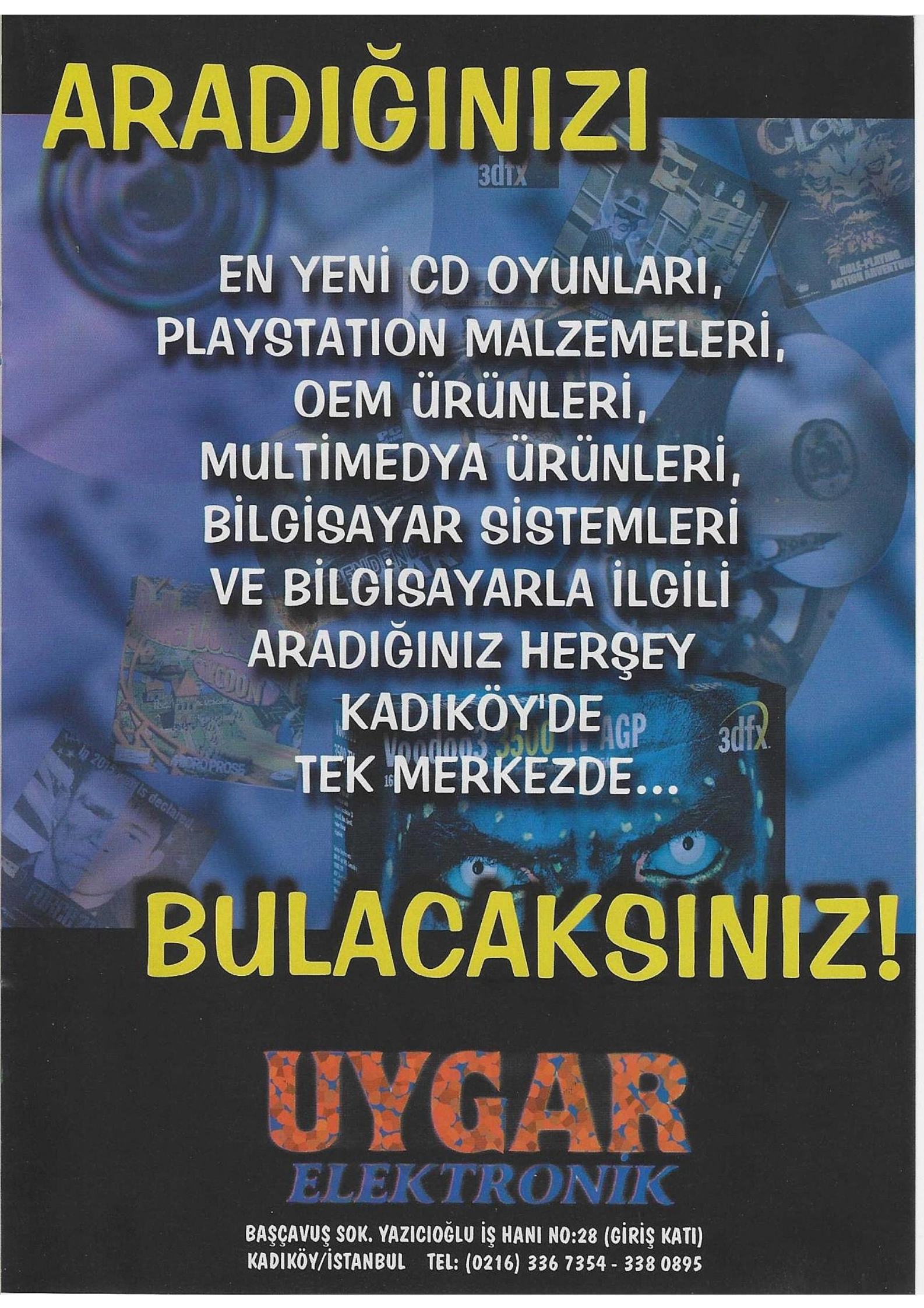
1 CD

FİRMA: Take 2/Psygnosis
TÜR: Puzzle
SİSTEM: PII 266 64 Mb Ram/ 300 Mb HD/ Win 95-98/ 3D Accelerator

Eski dost [aynı zamanda düşman] yaratıkların bu yeni hali pek bi güzel olmuş. Oynarken kafanız bayaa bir patlayacak ama sonunda kendinizi huzur içinde bulacaksınız [huzur evinde]... Alınması gerek

% 88

ARADIĞINIZI

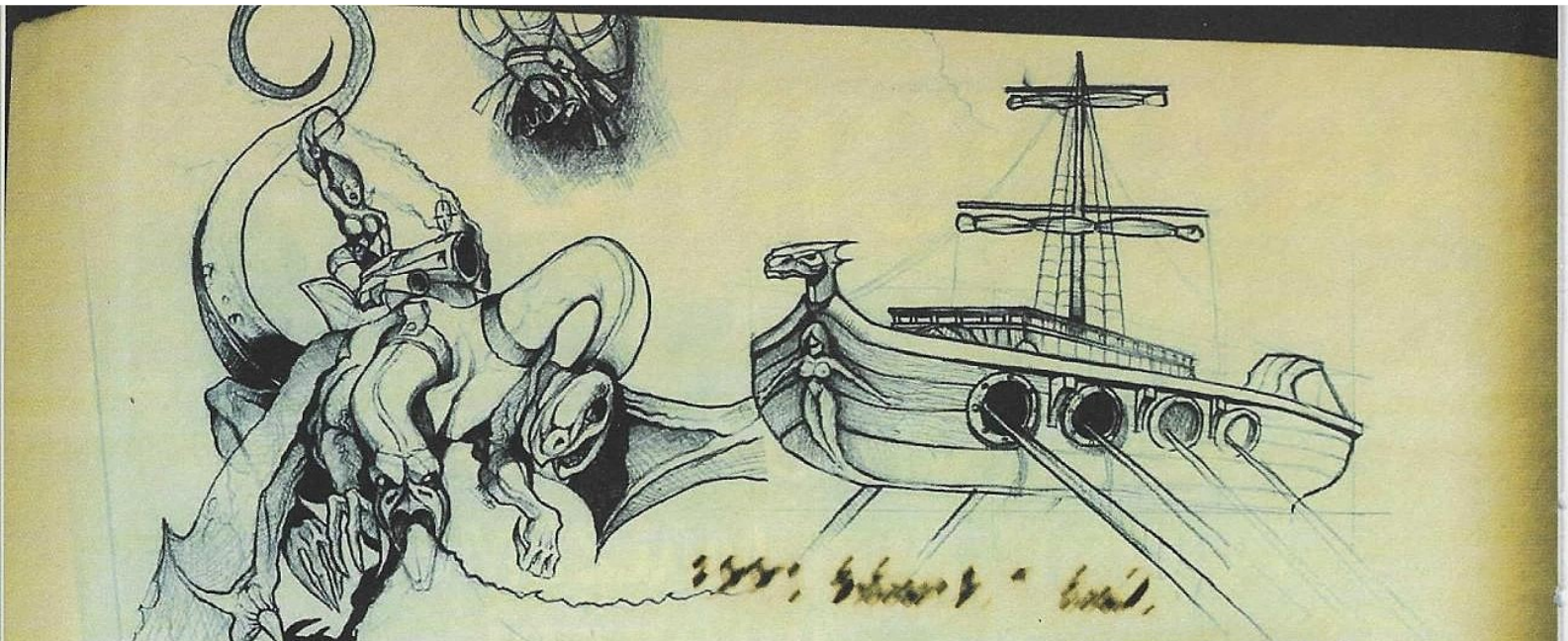


EN YENİ CD OYUNLARI,
PLAYSTATION MALZEMELERİ,
OEM ÜRÜNLERİ,
MULTİMEDYA ÜRÜNLERİ,
BİLGİSAYAR SİSTEMLERİ
VE BİLGİSAYARLA İLGİLİ
ARADIĞINIZ HERŞEY
KADIKÖY'DE
TEK MERKEZDE...

BULACAKSINIZ!

UYGAR ELEKTRONİK

BAŞÇAVUŞ SOK. YAZICIOĞLU İŞ HANI NO:28 (GİRİŞ KATI)
KADIKÖY/İSTANBUL TEL: (0216) 336 7354 - 338 0895



Can KANTARCI
ckantarci@kamernet.com

Flying Heroes

[i knew i was out of luck, the day the music died.]

Uzun zamandan beri bir ayda iki tane oyun yazmak gibi bir şey bendenizin başına gelmemişti. Çoğu şeyin garip gittiği Haziran ayında da ne hikmetse Motocross Madness 2'nin yanında Flying Heroes da Polat Yarışçı tarafından verildi bana. İlginç. Uzatmadan, buyrun sayın okuyucu...

İlk olarak, önyargılı bir tavırla yola çıkıyoruz ve gözümüze çarpan ilk garipliği sıralıyoruz: Oyunun ismi çok kötü. Yaratıcılık denilen kavram oyun ismi konusunda yapımcı firmada pek bulunan bir unsur değilmiş ne yazık ki. Yani, bu insanların yaptığı şey, Quake'e gidip Battling Warriors demek gibi bir şey. "Bu insanlar" deyince, referans hemen Take 2 şirketine gidiyor. Oradan da oyunu yapan Illusion Softworks'e gidiyoruz. Sanırım geçen sene Eylül aylarında gelen Hidden & Dangerous'u hatırlamayan yoktur aranızda. İşte o oyunu yapan firma, Flying Heroes'u ortaya çıkartan firma. Bu yüzden kafamızda Illusion Softworks için oyun konusu ve türü konusunda hemen bir pozitif yaratıcılık puanı beliriyor.

Bu puanın belirmesi gerçekten de boşuna değil. Oyunun türü yine o ünlü gavurun dediği gibi "Aerial Combat". Yani "Havasal Dövüş". Saçma oldu değil mi? Hayır. Bu tür deyince akla bir çok türde bir çok oyun geliyor. Genel bir özet yaparsak: Uzaysal olarak Wing Commander'lardan tutun da X-Wing vs Tie Fighter'a, II. Dünya Savaşı simülasyonlarından Red Baron'a, helikopter tadında Comanche veya KA-52 Team Alligator'a, hatta Magic Carpet'a kadar gidiyor örnekler. Flying Heroes'a gelince ise, bu oyunun bütün bu üstte adı geçen oyunların oynanış tarzlarını ve biliumum şeylerini tek potada eritmeye çalıştığını görüyoruz. Ne kadar iyi, ne kadar değil onu yavaş yavaş göreceğiz.

Şöyle hafif bir giriş yaptıktan sonra, açıklamanın içlerine doğru ilerliyoruz. FH, Hesperia adında büyülü ve mistik bir dünyada geçiyor. Şimdi "geçiyor" yüklemi burada çok değişik anlamlar ifade edebiliyor. Hemen bu kısmı aydınlatıyoruz biz de o yüzden. Bu dünya, Magion, Sky Knights, Lizard Riders ve Hammercraft adlarındaki dört klan tarafından çok kötü bir kaos, savaş ve kandökümü (bu ne demektir ya) içersinde. Hepsi de bu dünyayı yönetmek için çılgın bir silahlanma ve savaş içine girmişler. Gün geliyor, büyük ihtimalle çok bilge olan İmparator Antalon II (hem de II yalnız bakar mısınız), o efsanevi bilgeliğini gösteriyor ve bu savaşlar sonunda dünyalarının en sonunda yok olacağını görüyor. Bu yüzden klanlar arasındaki bu savaşı, daha çok yarışsal ve ölümsüz bir savaşsal hale getiriyor. Klanlar birbirlerine üstünlük kurmak için savaşmak yerine barışçıl bir şekilde deathmatch'ler yaparak yarışıyorlar.

Bir campaign'e ilk başlarken ya Lizard Riders ya da Magion klanlarından birine üye olarak başlıyoruz. Doğal olarak yükselme duygusu yaratmak ve zevk almamızı sağlamak için az para, az silahlar ve ulaşım için minimum ekipmanla donatılmış olarak başlıyoruz. Her klanın değişik bir tarzı var. Mesela Lizard Riders'dan başladığımızda daha dragon tarzı şeyler kullanıyoruz. Magion da ise Magic Carpet'sal olarak gerçekten de bir magic carpet kullanıyoruz. Oyunun güzel absürdlüklerinden birisi de, öyle süper teknolojik çılgın dizaynlı deli uzay gemileriyle savaşmıyor olmamız. Bu durumu güzel anlatmak için tek bir örnek vereyim: Karşısında savaştığımız gemilerden birisi ÇAYDANLIK şeklinde. Başka söze hacet yok sanırım. Sky Knights ve Hammercraft klanları, ligi (League) Lizard Riders veya Magion klanlarıyla bitirinceye kadar kullanıma açık olmuyor. Oyunun cilvesi işte bu da. Oyuna alışmamıza yardımcı olmak için programcılar bir çeşit "coach" eklemişler. Bu coachlar (her klanın bir tane) bize savaş taktikleri ve başarı için çok yararlı ipuçları verecekler. Gözden kaçırmayın (kaçıramayacaksınız zaten).

En eski kitaplar, kanlı hava savaşlarından bahseder. Ve efsanevi kahramanlardan...

Demin bahsi geçen lig olayına gelelim. Lig, üç bölümden oluşmakta: Demir, Gümüş ve Altın seviyeleri. Her bir sonraki seviyeye atlayabilmek için oyuncunun o sezonu birinci olarak bitirmesi gerekmekte. Tabii bu o kadar kolay değil. Demir Lig dört, Gümüş yedi, Altın da on maçtan oluşmakta. Maçların da sabit bir şekli yok. Zaman sınırlı bir deathmatch ya da frag sınırlı bir deathmatch de olabilir. Veyahut da Tag denilen en az zaman için tag edilen oyuncunun kazandığı bir mod da olabilir. Her şey olabilir. Bir de bunların yanında sizin daha fazla tecrübe ve aynı zamanda daha fazla para kazanmanızı sağlayacak ekstra görevler de var. Bunlar da çok işe yarıyor, aman.

Flying Heroes'a delicesine atraksiyon katan başka bir güzellik ise Loan Shark. Eğer upgrade'ler için para biriktirmeye dayanamıyor ve sabredemiyorsanız bu size inanılmaz gelecek. Aracınız için veya silahlar için gerekli parayı ondan sağlayabiliyorsunuz fakat geri ödemeler çok çok çok sakat. Resmen bir tefecilik söz konusu burada. Faizleri hemen sıralayayım: %130, %160, %190. Eğer üç ay içerisinde ödeyemezseniz aldığınız miktarı, parasını veya o değerde her şeyinizi alıyor. Hani potada eritme vardı ya; oraya geldim bir anda. Magic Carpet'sal bir başka kısım da, Flying Heroes'un fantezi kısmını (yani mana ve magic) da dövüşle çok iyi adapte edebilmiş olması. Ayrıca, oyunda dört tane de zorluk derecesi var: Kids Play (direk ezmişler ama ya), Easy, Normal ve Hard.

Eh, tahmin edebileceğiniz gibi oyundaki her şey sizin hava dövüşündeki başarınızın etrafında odaklanıyor. Lig maçlarında her frag'lediğiniz düşman size para kazandırıyor. Bu paralarla da aracınıza upgrade (çaydanlığa demlik mesela, ekiki), yeni silahlar gibi şeyler yapacaksınız. Konuşturmayın beni şimdi. Tövbe. Yalnız kendinize adam gibi bir şeyler alabilmek için, bu lig maçları tek başlarına kesinlikle yeterli değiller. Hani biraz üstte ekstradan görevler var demiştim ya, tekrar söylüyorum onları kesin yapın. Mesela Firland dağlarındaki bütün topları yok etmek, size herhangi bir lig maçından çok daha fazla para kazandıracaktır.

Lig maçlarında haritayı tanımak hemen her şeyinizi etkileyebiliyor. Bütün arenalar deli gibi power-up'larla ve özel item'larla dolu. Bu power-up vs'lerin de kısa zamanda hangisinin ne olduğunu ve ne işe yaradığını öğrenmeniz size ileriki yaşamınızda çok faydalar sağlayacaktır. Aynı zamanda haritalardaki genel yer ve uygarlık şekillerine çok dikkat etmeniz gerekecek çünkü öyle zamanlarda öyle pozisyonlara düşüyorsunuz ki, evlere şenlik. İlginç notumu da söyleyeyim şimdiden. Flying Heroes'da "frag" dediğimiz kavram bir ölüm ya da yaşam meselesi değil. Doğal olarak bu tür oyunlarda böyle olduğun için adı frag fakat vurduğunuz bir aracın pilotunun sakin bir şekilde paraşütüyle indiğini daima göreceksiniz, sizi temin ederim. Bu özelliği kan, dehşet, vahşet meraklıları tiksinç bulabilir fakat bence değişik bir tat katmış oyuna. Gerçekten de senaryoya uyulduğunu hissediyorsunuz. İğrenç bir laf olacak ama "maksat spor olsun".

Oyun hakkında bayağı bir açıklama yaptıktan sonra da, biraz da teknik yorumlara geçmek lazım kanımca. Grafik olarak Flying Heroes olağanüstü dersem, hiç bir abartı yapmamış olurum. Motor olarak kendilerinin orijinal PETRO (evet gerçekten de isim koymakta özürlü insanlar) motorunu kullanmışlar. Kanat çarparken vs. çıkan efektten tutun da, Hesperia'nın o mistik ötesi bölgelerinde dolaşırken karşılaştığınız manzaralara kadar gerçekten de insanlar iyi iş başarmış. Ara birim olarak ne iyi ne kötü desem yerinde olur. Klavyeyle de pek bir handikapa düşmeden oynayabiliyorsunuz oyunu. Gameplay ise ilginç. Açıkçası ilk başta "böh" demiştim. Araçları kullanmak ölüm geliyordu fakat sonradan alışınca fena olmadığını gördüm. Ama yine de üzerinde biraz daha oynanabilirmiş düşüncesindeyim. Ve aklınızda bulunsun, oyun kolay değil. Seslere gelirsek, pek iç açıcı olamayacağım malesef. Kötüler. Müzikler ise bir garip ya. Bazen inanılmaz tatlı melodiler çalarken, dan diye kesiliveriyor. Akılları sıra atmosfer yapmaya çalışmışlar ama, olmamış be amcacım.

Bitiyor sanırım. Flying Heroes fikir olarak ilginç, uygulama olarak fena değil, grafik olarak da ortalamanın üstünde bir oyun. Eğer bir uçuş oyunundan şöyle "potporik" bir tad almak istiyorsanız, denemelisiniz. Benden bu kadar sayın okuyucu. Saygılar.

[i got knocked down, but i couldn`t get up again .]

1 CD

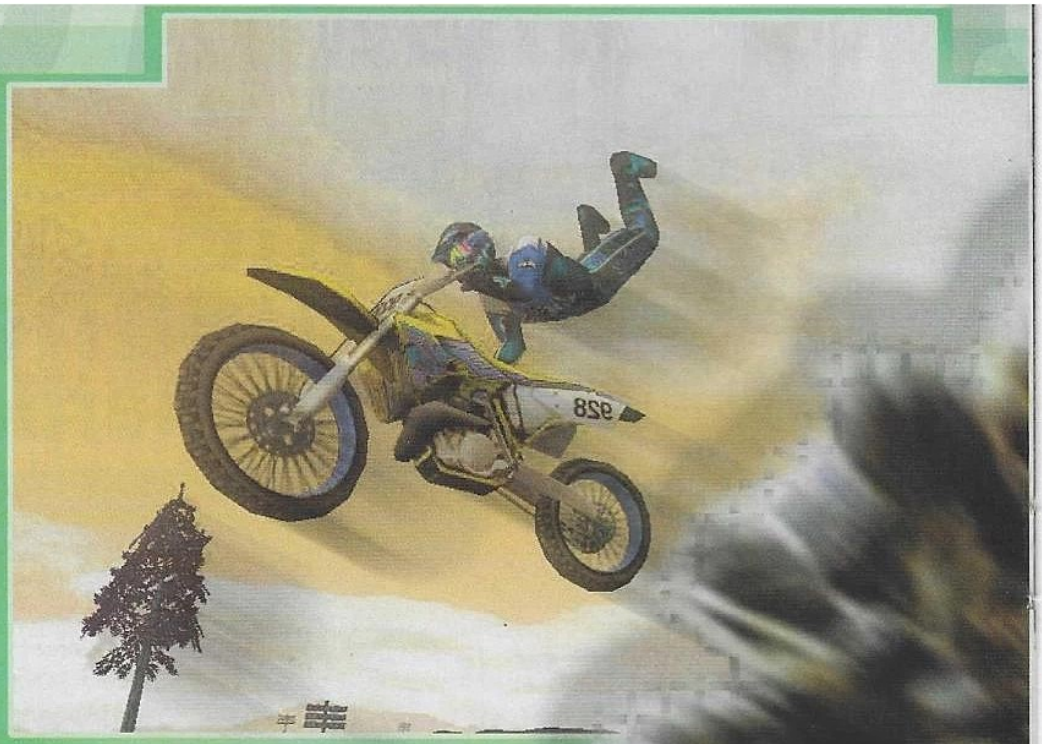
FİRMA: Talonsoft
TÜR: Arcade
SİSTEM: P166 - 64 Mb Ram - 30 Mb HD Win 95-98/ 3D accelerator

Havalarda döğüşmenin ya da savaşmanın çekici bir yanı kaldı mı? Bizce de kalmadı... Yine de "özgürce uçup savaşmanın tadına" varmak isteyenler için

%70

MOTOCROSS

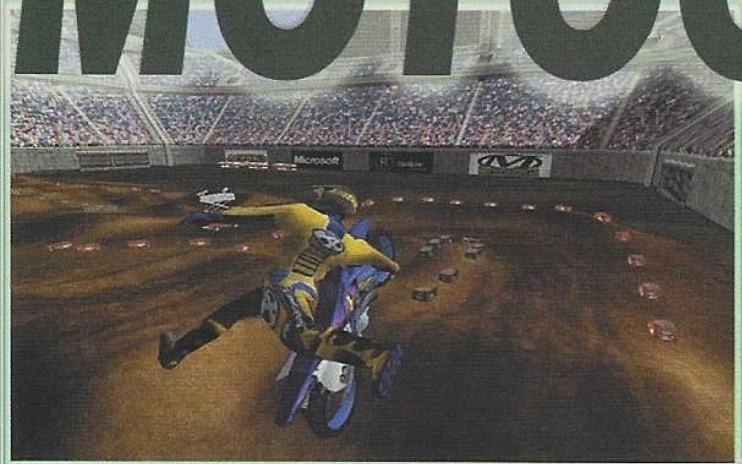
Can KANTARCI
ckantarci@kamernet.com



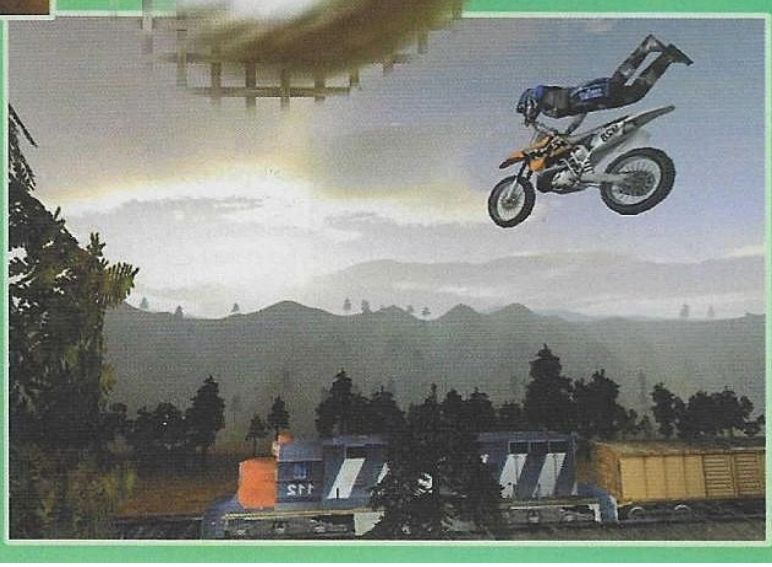
[while silence blossoms like tumours on our lips]

Aslında her yaptığı oyunun adını koyarken ana olayın yanına "Madness" ekleyip piyasaya sunan bir firmaya tavır almak istiyorum ama, bu oyun söz konusu olunca direk kalıyorum. Hatırlarım, bu tür oyunların ilki yine (doğal olarak) Microsoft'tan Monster Truck Madness'tı. Zamanına göre onun da oldukça kaliteli grafikleri vardı ve Microsoft'un oyun dünyasında yeni yeni (Age of Empires vs.) söz sahibi olmaya başladığı zamanlardı. Daha sonra Microsoft yine o inanılmaz (!) yaratıcılığını kullanarak ardı ardına Madness serisi başladı. Benim de zaten tek kıllığım bu kısma. Gerçekten de önce Monster Truck, sonra Midtown, bu iki oyunun ardından da Motocross Madness serileri gelmeye başladı. Hangisi önce veya sonraydı kesin tarih veremeyeceğim, kusura bakmayın. Monster Truck tarzı şeylere genelde pek ilgim olmadığından ilk Madness'dan pek zevk alamadım açıkçası. Gerçi bunda, oyunun fazla iyi bir makine istemesi etkisi de hiç az değildi ama, ne bileyim sevmedim işte. Midtown Madness ise benim için inanılmaz bir hayal kırıklığı oldu. Nasıl saçma bir yarış oyunuydu o ya. Driver'ın yanında solda sıfırdı. Acayip derecede kötü gelmişti. Motocross'ta ise doğrudan hayranlığa varan bir tepki oluştu beynimde.
Gerçekten de birinci oyunu iki sene önce yine o zamana göre güzel kartlı, vesaireli bir arkadaşımda oynamıştım ve inanamamıştım. Firma Rainbow Studios'du ve yapımcı da deminden beri adı geçen Microsoft'tu. Oyunun resmi türü "Motorcycle Racing Simulation"dı fakat bu oyuna simülasyon damgası vurmak kanımca hataydı. Tamam, çok gerçekçi tepkiler, yol tutuş (motorsiklet terminolojisinde böyle bir şey varsa tabii) ve ayarlamalar yapabiliyorduk ancak oyunun arcade yönü çok daha fazla ağır basıyordu. O stunt'lar, zıplamalarla birlikte oyun o puslu 1998 yılının (?!) en etkileyici oyunlarından biri olmuştu.
Bütün bu sebeplerden dolayı elime Motocross Madness 2 adlı oyun cd'sini aldığımda genelde olumlu bir izlenim vardı. Ah bir de Madness saçmalığı olmasaydı...

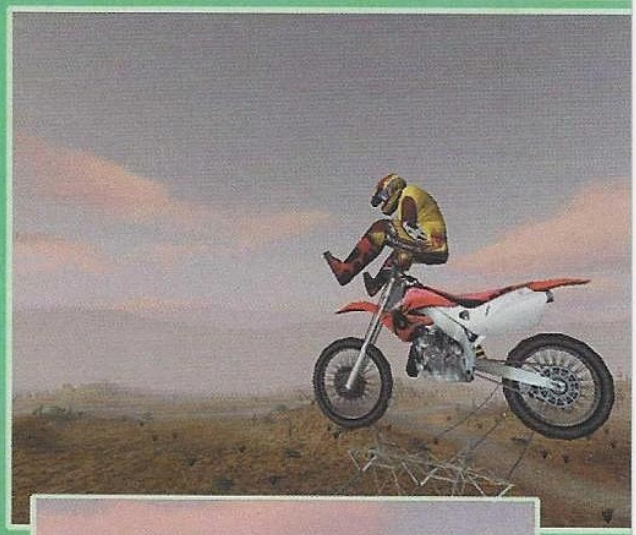
Bir kere, hemen malaklık yaparak sonda söylenmesi gereken şeyi hemen başta söylüyorum: Süper.

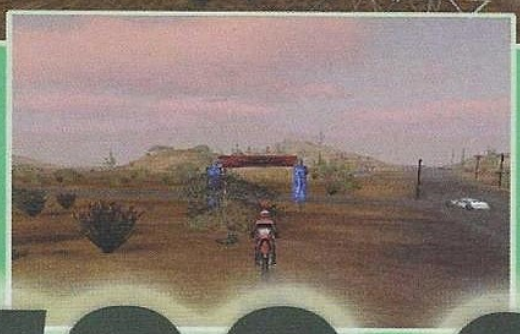


MM 2, bir devam oyununun sahip olması gereken her şeye "fazlasıyla" sahip. Birincisinden her şekilde daha iyi, daha güzel, daha tatlı, daha çekici, daha baba. Hani Eurosport'ta gösterirler ya çılgınca motokros gösterileri, utanmasam aynısı derim ama, utandım bile o derece düşünün yani.
Bu tür oyunların benim düşünceme göre en büyük handikapı "oyundan sıkılınılma süresi"nin aptalca şekilde kısa olmasıdır. Ya kullanacağımız vesayitler azdır, ya track'ler azdır veya sıkıcıdır, ya da oyunun modları çok gerizekalıdır. MM 2'de böyle bir eksi puana da süper bir vücut çalımı yapıyor. Hemen söylüyorum, oyunda yetmiş küsür track var. Yani sıkılırsanız sizde kesin bir sorun var. Ve bu hayvani küsürlükte track'lerin en güzel özelliği, belirli yeryüzü şekillerine bağlı kalınmaması. Şimdi ne alaka diyen bir sürü insan olacak ama, Delta Force haritalarında motorsiklet sürüyormuşum gibi bir hisse kapılıyorum MM 2'yi her oynayışımda. Karlı tepelerden kurak çöllere, acayip ormanlardan çiftliklere kadar her yerde sürüşüyoruz. Çok çılgın



MADNESS 2





yani. Biliyorum, önemli kısma geldim. Her yarış oyununda olduğu gibi bunda da ilk başta ezik 125 cc'lik tüy siklet aletleri kullanırken, track'lerde ilerledikçe 600 cc'lik aşmış hayvanları da kullanabilir hale geliyoruz. Çok küçük bir hayal kırıklığı burada yaşanabilir yalnız: Oyunda üç gerçek üreticiden -ki bunlar Honda, Yamaha ve KTM oluyor- toplam on iki tane değişik model var. Yalnız ilginçtir ki, bu on iki deli model arasında öyle aşmış farklar görmek için oldukça kasacaksınız. Oyundaki garaj ayarları kısmı pek gelişmiş değil. Ön ve arka süspansiyon ayarları ve beygir gücünü ayarlamak için güç eğrisini (gavur power "curve" diyor, Gökay?) modifiye edebiliyorsunuz kendi keyfinize ve altınızdaki "şey"in kapasitesine göre.

Şimdi, bu deminden beri sözü geçen yetmiş küsür track var ya, işte onlar eski oyundaki dört moda (Baja, Freestyle Stunts, Nationals, Supercross) ek olarak Enduro (Baja benzeri bri mod yine) ve de kariyer tabanlı Pro Circuit arasında bölünüyor. Çok uzun bir cümle oldu, o yüzden dikkatli olarak bir daha okumanızı tavsiye ediyorum. Baja ve Enduro devasa büyük dış alanlarda geçiyor. Belirli waypoint'ler var doğal olarak fakat kapıdan kapıya seçtiğiniz güzergah tamamen size bağlı. Bu serbestlik en çok hoşuma giden şeylerden biri. Yalnız "devasa" kelimesini boşuna kullanmadığımı, oynadığınızda çok daha iyi anlayacaksınız. Eğer yarışı adam gibi bir yerlerde bitirmek istiyorsanız, bayağı bir "Practice" yapmanız lazım. Çünkü bütün pistlerde çok işinize yarayacak kestirme yollar var ve bunları hakkıyla öğrenmek için bir önceki cümlede size önerileni yapmalısınız (oha). Pistlerde deli gibi dolaşırken aşmış şiddetlerde kazalar yapacaksınız. Hele bir yükseklikten aşağıya düzgün şekilde inmeyi öğrenmek sanırım en zor kısım. Freestyle Stunt'lar harbiden süper derecede zevkli. Zaten MM 1'den de bildiğiniz rakibe geçirmeler ve düşmesini zevkten delirerek izlemeler yine var. Yalnız deminden beri "böyle uçuyorsunuz, şöyle koyuyorsunuz" tarzından önermelerde bulunuyorum sizlere ama bunlar hemen olmuyor ya. Üzülerek de olsa tekrar hatırlatmak zorundayım: "Practice". Yine gavurların "learning curve" dedikleri (Gökay?) oyunu kapma süresi MM 2'de bayağı bir uzun. Uyarıldınız.

Kesinlikle oyunun en çekici bölümleri Supercross ve Nationals. Özellikle 17 Supercross pisti aynen Eurosport'taki gibi arkadaşım yahu. Böyle şey görmedim ben (Emrecan sus). Yalnız bu pistlerin bu kadar gerçekçi olmasının da çok mantıklı bir sebebi varmış: Tamamı ünlü profesyonel motokros sürücüsü Stephane "Ron Ron" Roncada tarafından dizayn edilmiş. Vaov. Yine başka bir ilginç not ise, MM 1'in Microsoft Gaming Zone'da binlerce insan tarafından oynanmış (ve hala da oynanıyor) olması. Bu yüzden MM 2 de hemen tavrını koyacak sanırım. Gerçi Türk oyuncuların bu konuda pek heyecanlı olacağını zannetmiyorum ya, neyse.

Yazının sonlarına doğru gelince, oyunun bir kaç eksiğine de değinmek gerek. Başta sesler. Her şeyi bu kadar güzel olan bir oyunun seslerine bu kadar az önem verilmiş olması benim beyin hücrelerimde değişik şaşkınlıklara neden oldu. Özellikle motor sesi beni pek bi irrite etti. Garip yani. Ayrıca kameranın birinci şahıs görünüşü son derece kullanışsız. Çünkü ön tekerlek veya oradaki aksamlar için herhangi bir grafik yok. Anlamsız. Genelde eksikler bu şekilde.

"Nasıl bir makineyle oynamak lazım?" bir oyun sayfasının bu bölümüne çok güzel gidecek bir soru. Öncelikle, 64 tane güzel ram'iniz olması şart ötesi şart. Ekran kartınızın da hemen ortalamanın üstüne çıkması lazım. Bendeki Asus TNT 16MB Ram'de 1024*768 32Bit'te yüzde 100 akıcı olmadı. Ona göre. Ayrıca, oyunda göze çarpan öyle ahım şahım bug falan da yok.

Kapatırken tekrarlamak istediğim bir kaç şey daha var: Motocross Madness 2 üzerinde yazdığı gibi tam bir simülasyon değil. Simülasyon kabul etseniz bile, piyasadaki en iyi simülasyon değil. Ama "kesinlikle" piyasadaki en eğlenceli oyunlardan biri olduğu kesin. Çok iyi dozda aksiyon var, yarış zevki var, inanılmaz manzaralar var ve tabii ki hepsinden önemlisi çok iyi bir Motorsiklet Kullanım Zevki (M.K.Z.) var. Şöyle hallice bir bilgisayarınız varsa, genelde arcade yanı ağır basan bir yarış oyunu arıyorsanız, Madness lafına benim gibi manyaklık raddesinde kıl olmuyorsanız, Motocross Madness 2 kesinlikle, en ufak kuşku duymadan alınır.

Artık gitmem lazım benim. Çok canım sıkkın aslında çaktırmamaya çalışıyorum ama. Şimdi hemen "ay yazar bunalım kusuyo hede hodo" tavrına girmeyin. Güzel güzel yazımı yazdım, oyunumu anlattım. Biraz da böyle şeyler söylemem lazım. İçimde kalır yoksa. Flying Heroes bundan önce mi sonra mı acaba ya. Dergi çıkana kadarki zamanımı bunu düşünerek geçireceğim sanırım (evet, malım). Saygılar, sevgiler.

[i used to be a little boy]

1 CD

FİRMA: Microsoft

TÜR: Racing

SİSTEM: PII 300 64 Mb Ram/ 200 Mb HD/ Win 95-98/ 3D Accelerator

Microsoft oyunlarda da söz sahibi olmaya başladı son zamanlarda. Motocross Madness 2 olağanüstü grafikleri ve sunduğu eğlence ile ayın alınması gereken oyunlarından. Update gerekmiyor :))

% 88

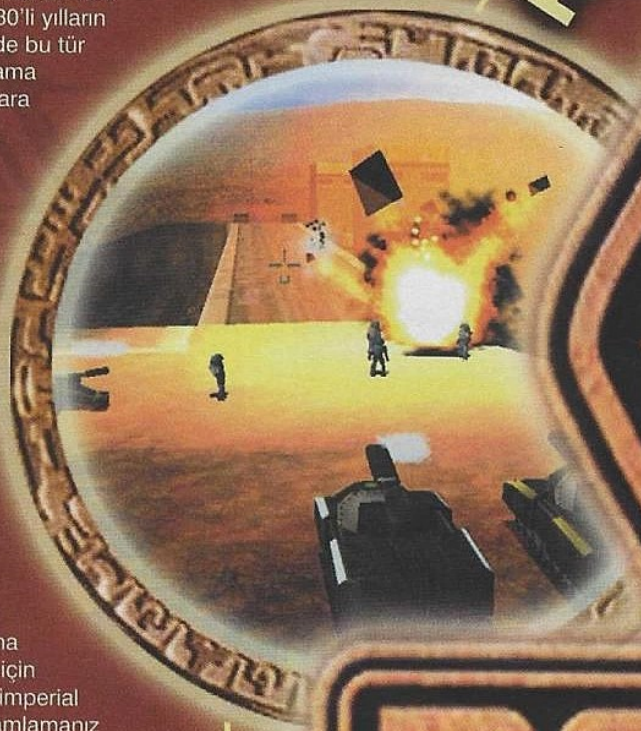
40 Ayrı savaş ünitesi

Full 3D action

Yıl 2061... Dünya, primus VI üzerinde kolonileşip yaşamaya başladıklarında (nasıl bir yaratıcılık, inanılmaz ilginç bir konu!!) bir şeyin farkında değillerdi. Açgözlülük.... Bir nevi yaşam kaynağı olan SL18'in hunharca ve haince tüketilip, insanlık geleceğinin istismar edilmesiyle ortaya çıkacak olan savaşa doğru gittiklerini hiç düşünmemişlerdi. Bunu değiştirmeleri için ise artık zaten çok geçti. Bazı çatışmalar ve ufak çaplı savaşların sonunda, Primus VI üzerinde kolonileşip, SL18 madenini tüketmeye başladıktan sadece 40 yıl geçmişti ki, kolonistlerin tıpkı dünya üzerinde yaptığı gibi bu kaynak da askeri gelişim için kullanılmış ve hızlı bir şekilde tüketilmiştir... Uzay derinliklerinde SL18'in daha fazla olduğunu bilen uzmanlar, araştırmalarını bu yönde yürütmeye başlamış ve olumlu sonuçlar almak için bunları yerinde araştırmak üzere bir askeri birlik oluşturulmasını istemişler....

Bundan sonrasını da sizin tahmin etmeniz çok fazla zor olmaz sanırım. Oyunun konusu hemen, hemen yukarıda ki küçük hikayeyi kapsıyor. Eğer sırf bu hikayeye bakarsanız oyun gayet güzel gözüküyor. Her ne kadar böyle gözükse bile yazının ilerleyen kısımlarında herşeyin pek o kadar toz pembe olmadığı nı göreceksiniz. Öncelikle oyunun başında ki demo dan başlayalım.

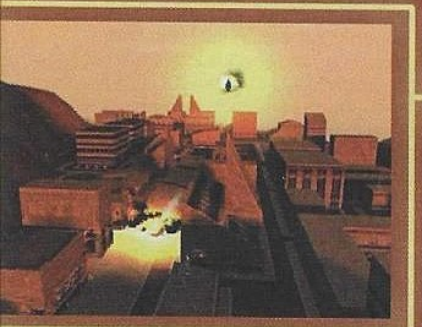
Bu demo`nun konusu, İnsanların yukarıda bahsettiğim SL18 madenlerinde geçiyor. Burada madenlerden kaynaklar toplanırken dev kertenkeleler saldırıyor. Sağda solda teknoloji üstünü silahlar ateş ediyor. İnanılmaz gelişmiş askerler var, turret'lar bile çok daha farklı. Bu kadar şey her yere ateş ediyor. Peki bunlar kime ya da neye ateş ediyor? Sadece biraz hızlı koşabilen ve ısırmaktan başka hiçbir silahı olmayan iğrenç, çirkin yaratıklara. Demo bir kere mantıksızlık ürünü. Tamam 80'li yılların dandik bilim kurgu filmlerinde bu tür görüntüler prim yapabilirdi ama 2000 yılının ortalarında bunlara sadece cüzdan cebinin hizasıyla gülünüyor...



GENEL BAKIŞ...

Oyuna gelelim. Demo hakkında söylediğim her şeyi unutun. O izlediğiniz şeyi de oyunla ilgisi olduğunu düşünmeyin... kabataslak olarak oyunun özelliklerine bakarsak eğer, Oyunun tek kişilik 20 bölümü bulunmakta. Yani yapmanız gereken 20 görev. 2 ayrı taraf ile bu bölümleri geçiyorsunuz. Ancak bunların dışında oynayabileceğiniz bir ırk daha var. Fakat bu ırkla oynamak için ilk önce War monkey ya da imperial campain'lerinden birini tamamlamanız gerekiyor.

Her bölüme başladığınızda ana baraka ekranında, o bölümde kullanabileceğiniz askerleri ve ağır savaş araçlarının listesini görebilirsiniz. Bu ekranda ünitelerle ilgili olan şeylerin en önemlilerinden biri unitelerin en fazla ne kadar eşya taşıyabildiğini gösteren bölüm. Öneminin nedeni bir ünite ne kadar hafif olursa o kadar hızlı hareket eder ve bu da oyun içinde kuracağınız strateji üzerinde doğrudan etkilidir. Hızlı bir saldırı ile düşmanı yenmeyi düşündüğünüz bölüme üstleri azına kadar cephane dolu askerlerle başlarsanız, ekran karşısında gördüklerinize oldukça gülebilirsiniz. Deneyimlerim bana şunu gösterdi ki oyunun mantığını anlamak için tutorial oynamak gayet yararlı. Oyuna en hızlı şekilde alışmanın en kolay yolu sanırım bu.



Serkan KUTLUBAY
skutlubay@kamernet.com

10 km'den fazla savaş alanı

Oyunun kamera açıları biraz farklı olduğundan dolayı alışmak biraz zaman alabilir. Bazı bölümlerde gerçekten bu açılar rahatsız edici olabiliyor. Zoom kullansanız bile çok fazla bir etkisi olmuyor. Birde daha ilerki bölümlerde, hareketlilik başlayana kadar geçen

sürede tansiyonu oldukça düşürüyor. Yazının taktikler kısmında anlatacağım yerleşimle ilgili bölümde buna dahil.

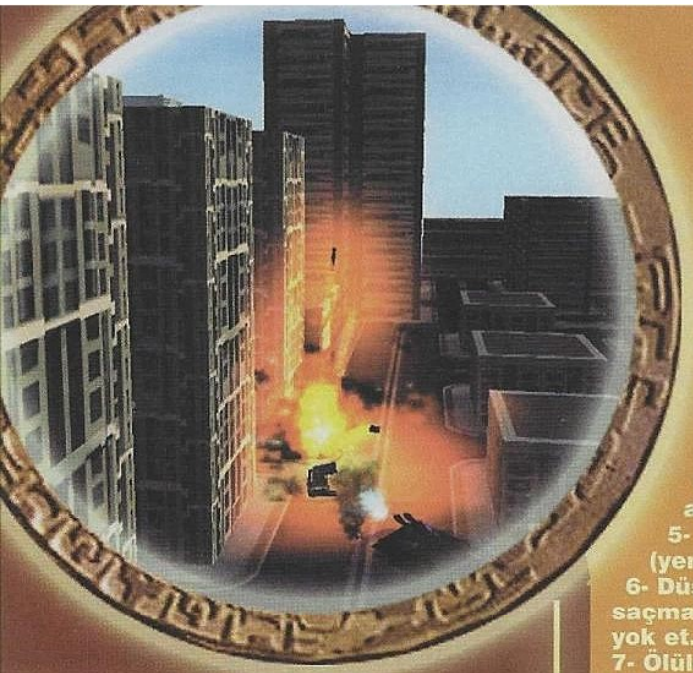
gerçekçi savaş ve taktikler

ÜNİTE KONTROL SİSTEMİ:
Oyunun zaten karışık olan kamera sistemine birde karışık olan kontrol sistemi eklenince belki de sizin için içinden çıkılmaz hale geldi. Aslında gelmedi. Bu karmaşık kontrol sistemini biraz kavradığınızda nasıl da kullanışlı bir hale geliyor inanamazsınız. Şimdi bir öğretmen gibi anlatalım. Bir kere okuyun anlayacaksınız. Hadi başlayalım... Sol tuş bir üniteyi aktif hale getirdiğine göre sağ tuş emir vermenize yarar. Bütün üniteleri mouse'un sol tuşuna basılı tutarak seçebilme şansınız var. Eğer bir asker taşıyan aracınız varsa bunlara tek, tek doldurma yapmak zorunda değilsiniz. Bunu yapmak için asker taşıyan araçlarınız dahil hepsini seçin, sonra da aynı işi sağ tuşla yapın. Bakın hepsi bindi içine. Böylece gerçekten uzun sürecek bir işi çok kısa bir sürede yapmış olduk. Alt sol köşede kesinlikle kullanmanız gereken bir ufak harita var. Bu harita da ünitelerinizin o an nerede olduğunu görebilirsiniz. Aynı zamanda harita üzerinden klikleyerek o üniteyi aktif hale getirebilirsiniz. Oyunun iki farklı kontrol kısmı var. Biri emirleri toplu olarak verdiğiniz ekran. Yani burada tek tek ünite seçip tek tek meir verebilirsiniz. Birde bir üniteyi seçip sadece onu yönettiğiniz kısım var ki oyunun ne eğlenceli kısmı burası. Bu kısmı daha sonra anlatacağım. Bütün üniteleri seçip emir verebildiğiniz kısımda, shift tuşunu kullanarak istediğiniz birkaç kişiyi seçebilirsiniz. Demek ki seçme modunu kullanırken shift tuşunun görevi buymuş. Tıpkı windows kullanırken kullandığınız ctrl tuşu gibi. Şimdi de adam seçili olmadığını varsayalım. Normalde yön tuşlarını haritanın diğer kısımlarını görmek için kullanırız. Ancak olduğunuz yerde farklı yönlerden etrafa bakmak için shift ve alt, üst tuşlarını kullanıyoruz. Aynı durumda yüksekliği ele alırsak bu sefer sağ sol tuşlarını kullanacaksınız. Bu özelliği kullanmanız size verilen görüş açınızı kullanmanız açısından çok önemli.

Düşmanın yerini asıl ekranda ne kadar iyi bilirseniz o kadar kolay hedefe kitleyebilirsiniz. Böyle bir savaş durumunda aynı anda ufak haritaya da göz atmayı ihmal etmeyin. Gelelim tek tek ünite yönetmeye. Oyunun en can alıcı kısmı bu. Bir üniteyi seçip ardından enter'a bastığınızda sadece o üniteyi oynatabilirsiniz. Oyundaki diğer askerler ve araçlar kendi kafalarına göre o sırada çatışmaya katılıyorlar. Tek asker yönetirken uzağı görmeye dikkat edin. Sniper olan askerlerinizle oldukça uzaktan ateş edebildiğiniz için, etrafa iyi bakın. Gerekirse küçük haritadaki zoom'u kullanın. Tekrar birliklere emir verilen ekrana dönmek için yine enter'a basmanız gerekiyor. Askerlerinizin kullandığı silahlar biraz güçlü oldukları için dolum süresi de bununla orantılı olarak uzuyor. Bu süre içerisinde hareketli olmanız kömür olmamanız anlamına geliyor.

TAKTİKLER - İŞİNİZE YARAYACAK UFAK İPUÇLARI...
Daha ilk bölümden başlayarak geliştirmeniz gereken bir savaş taktiğiniz olmalı. Oyunun zorluk derecesi zaten yüksek. Bunun için ilk bölümlerde bu zorluğa alışmanız oyundan soğumanızı engeller...

iyi oyun, iyi!



çok pis savaşma kılavuzu

1- Düşmanımla asla yüz yüze gelmem! (arkasından kafasına geçiririm)
2- Düşene bir tekme de ben atarım (düşman veya değil. Düşmesin bana ne!)
3- Savaşta babamı bile tanımam (zaten hiç tanımadım, ühü ühü!)
4- Erkekliğin %10'u kaçmaktır lafı tarihi yalandır. Eee, pardon abiler... ehe!
5- At, avrat, silah ve yoyo (yeni silahımız!)
6- Düşmanını tanı lafı saçmalıktır, doğrusu düşmanını yok et...
7- Ölülerle savaşmam (bu olmadı sanki!)
8- Bir nasihat bin musibetten daha iyidir (anlamını pek bilmesemde kulağa hoş geliyor)

Herkesin bildiği ve klasik bir real time strategy oynamıyorsunuz. Aynı zamanda içinde bolca action olan bir oyunu oynuyorsunuz. Bu ikisinin dengesini iyi kurmalısınız. Diğer real time strategy'ler gibi ordu biriktirip ikinci Dünya Savaşına gidermiş gibi düşmanın üzerine gidemiyorsunuz. Gidemediğiniz gibi diğer oyunların aksine alan stratejisi yapmanız gerekiyor. Nedir alan stratejisi? Oyuna başladığınız yerde birlikleriniz belirli bir bölgede toplanmış olarak gözüküyor. Siz bunları geniş arazi üzerinde kendiniz belirlediğiniz noktalara yerleştirin. Bu alanların çok açık olmamasına dikkat edin. Buna dikkat ederken de hedef vurabileceğiniz bir yerler bulmaya çalışın. Unutmayın ne kadar uzaktan zarar vermeye başlarsanız o kadar yakınınıza gelmeden, gelen taburun büyük bir kısmını halletmiş olursunuz. Bu durumda yükseklere ağır silahlarınızı yerleştirmekte fayda var....

Asker taşıdığınız araçları çatışmadan uzak tutmaya çalışın. Tamam bu araçlar belki bir süre askerleri koruyor ama çatışmanın ortasına sokarsanız eğer oradan çıkamadan araca ve askerlerinize elveda dersiniz. Savaşın olduğu alanın kenarından geçin zaten o sırada bilgisayarda sizin ağır silahlarınızla ilgileniyor olacak.

Top, tank gibi araçlar oyunu kazanmanızda büyük önem taşır. Bilgisayarda genelde bu araçlar üzerinde saldırıya başlar. Oyunu gidişatına bırakırsanız bilgisayar kazanır. Bu yüzden ağır silahlarınız bilgisayara ateş ederken, bilgisayarın ağır silahlarının dikkatini çekecek ufak saldırılar düzenleyin.

İki askerinizi sniper olarak kullanın. Onları savaşın uzak bölgelerine yerleştirin ve karşı tarafın piyadelerini bunları kullanarak temizleyin. Hepsi topluluk halinde ilerledikleri için hedef bulmanız zor olmayacaktır. Peki neden bir tane değil'de iki tane? Nedeni şu; Ayrı tepelere yerleşmiş iki askerin biri ateş ettiği zaman arada silahının dolma süresi içinde diğer askerin kontrolüne geçip onunla vurabilirsiniz. Böylece çok daha hızlı bir şekilde piyadeleri temizleyebilirsiniz.

Mayın döşemeyen helikopteri çok hızlı bir şekilde ve elinizden geldiğince boşa mayın gitmeyecek şekilde kullanın. Ağır silahlarınızın yerleşimini sağladıktan sonra hemen düşmanı karşılayacağınız kısımlara mayın döşemeye başlayın. Bilgisayar toplarınızın atış alanına girdiğinde hala çok güçlüyse (güçlü olduğuna inanıyorsanız) hiç uğraşmadan başdan başlayın. Çünkü oyunun (bölümün) en önemli silahlarından birini yanlış kullanmışsınız demektir. Mayınlarda tökezleyen düşmanı top atışıyla döverken arkadan dolaşmış olan piyadelerle birlikte patates etmeniz gerçekten çok kolay ve aynı zamanda çok eğlenceli. Temel kural hatasız strateji kurmak ve bu stratejiyi belirlediğiniz süre içerisinde yapmak. Hız çok önemli. Hızlı olamadığınız için hala ünite kaybediyorsanız, hala ilk bölümü geçemediniz demektir. Az önce iki askerinizi sniper yapın ve biri doldururken birini kullanın demiştim. İşte bu sizin hızınızla alakalı. Klavyeyi seri bir şekilde kullanmak ayrı bir avantaj.

Göreve başlarken aldığınız asker sayısı da stratejiniz üzerinde büyük bir etken. Hızlı bir şekilde bitirmeniz gereken bir görevde çok hantal bir ordunuz varsa işiniz bitmiş demektir. Bu aslında biraz da size bağlı. Görev başında ne yapmanız gerektiğini bilmelisiniz. Bunu bilmezseniz nasıl asker alacağınızı da bilemezsiniz.

Mayın döşemek için kullandığınız helikopterin işi bittikten sonra ve artık iş sıcak çatışmaya döndükten sonra helikopteri çatışmadan uzak bir yere götürün. Çatışma ortasına mayın boşaltması belki etkili olabilir ama bir iki darbe de konserve kutusuna dönmesi büyük bir dezavantaj. Zaten iyi mayın döşediyseniz bunu yapmanıza da gerek yok demektir.

Brief ekranını geçmeyin. Çünkü size nerede savaşacağınızı gösteriyor ve harita üstünde önceden bilginiz oluyor. İşte bu nokta da ilk olarak neler yapmanız gerektiğine karar vermelisiniz. Kalanı oyun içinde anlık fikirlerinize ve oyunun gidişatına göre değişecek.

Bir asker seçip, o asker de çakılı kalmayın. Çok hızlı bir şekilde yönetebildiğiniz kadar asker yönetin ve çatışma anında bulundukları yerlere dikkat edin. Ağır silahların arasına girdilerse pek çoğuna elveda diyebilirsiniz. Uzaklara yerleştirdiğiniz iki sniper dışında, diğer askerlerinizi savaşa direk müdahale edecek şekilde dursunlar. Düşman ateş etmeye başladığı sırada askerleriniz hala birbirlerine bakıyorlarsa çok geç kalmışsınız ve büyük zaman kaybetmişsiniz demektir. Bununla doğru olarak bir sürü ünite de kaybetmiş olabilirsiniz.

Türü ve oynanış tarzıyla herkese hitap etmese bile, bu tür oyunları oynamayı seven ya da alışan arkadaşlar için gerçekten güzel bir oyun. Grafikler ve sesler açısından da oldukça yeterli. Emin değilim ama iyi bir 3d kart ile oynanırsa zevkini daha çok alabilirsiniz. Zaten hala 3d kartı olmayan bir Çatoloz kaldı bir de Sanal Oğlan...

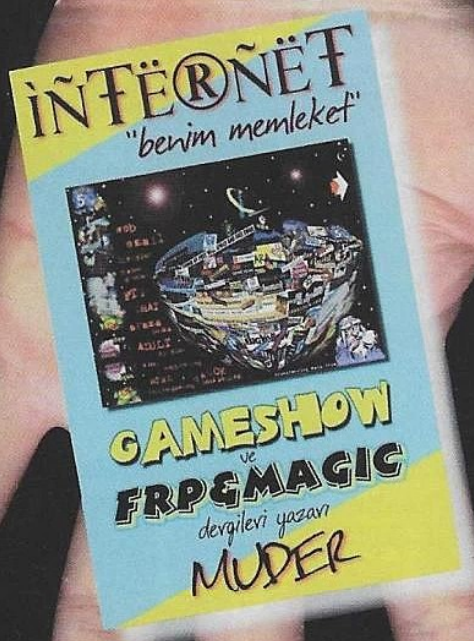
Gelecek ay görüşmek üzere...

1 CD

FİRMA: Talonsoft
TÜR: Action
SİSTEM: P266 32 Mb Ram/ 650 Mb HD/ Win 95-98/ 3D Accelerator

Geniş, detaylı yapısıyla ve hem action hemde strateji elementlerini kullanabilmesiyle oldukça ilginç bir oyun olmuş Dogs Of War (güzel diyeceğimi zannettiniz di mi?). Bi bakmakta fayda var

% 80



WEB'den FTP'ye,
Chat'ten Arama-Bulma yöntemlerine,
Adult sitelerden Online Gaming'e,
HTML'den Online Shopping'e,
her düzeyde Internet kullanıcısı için,
"Internet kullanıcısı" olmak,
öğrenmek, kullanmak ve de eğlenmek için...

Gerek anlatım tarzı gerek geniş içeriği ile "ilk" ve "tek" olan bu kitabı MUTLAKA OKUMALISINIZ

New York Times

**"Bilgisayar dediğin her şeyi bilir.
Hele şimdi internet diye bir robot çıkarmışlar.
böyle Konya Ovası büyüklüğünde bir uydudan
yayın yaparmış tüm evrene...
Haliç'in altındaki altınlar konusuna gelince...
Onları da internet denen bu zat-ı muhterem
'çıkarayım' demiş de
bizimkiler izin vermemişler..."**

"IMAP nedir, Routing Information Protokol kimdir, Ethernet Segmentleri hayatınızı nasıl etkiler konularını asla bu kitaptan öğrenemeyeceksiniz. Onların dışında,

İnternet'le ilgili hemen her şeyi, basit bir dille, herkesin anlayabileceği şekilde anlatmak için, bu kitaba da, internete de, verdiğiniz ya da ayırdığınız paranın, harcayacağınız zamanın karşılığını alabilmeniz için, gençliğimi verdim, saçımı süpürge ettim.

Anlatımda, öylesi içten ve böylesi samimi bir dil tercih edilmiş. "internet öğreneceğim" ülküsüyle yola çıkan okuyucunun saçlarını kaybetmemesi için gereken hassasiyet gösterilmiştir.

Kitabın sonunda, eğlenceli başladı, mutlu devam etti, bilgilendik, bilinçlendik, eğlendik, uçsuz bucaksız yeni bir dünyayla tanıştık, ufkumuz genişledi ama hüzünlü bitti diyeceksiniz ve de en önemlisi,
katil uşak...

Teşekkür Ederim."
MUDER

İNTËRÑËT
"benim memleket"

+++ISS'ler,

En iyi donanım / Bilgisayar siteleri,

En iyi oyun siteleri (64 sayfa ÖZEL!),

En iyi haber siteleri (gazeteler, radyolar, TV'ler),

**Spor siteleri
(futbol, basketbol, voleybol, tenis ve diğerleri),**

**Oto-Moto
(otomobil ve motosiklet üreticileri, rally dünyası, F1 ÖZEL!),**

**Müzik siteleri
(Müzik TR, üreticiler, aksesuarlar, enstrumanlarve diğerleri),**

**Sinema siteleri
(Film Şirketleri, "Sinema" siteleri, A'dan Z'ye en iyi filmler ÖZEL!),**

Bankalar, Üniversiteler ve ÇOK DAHA FAZLASI...

SEÇKİN KİTAPEVLERİNDE...

KAMERNET . COM

www.kamernet.com/kitap

Kamer Basın Yayın ve Dış Tic. LTD. ŞTi.
İhlmurdere cad. Çelebioğlu sok. No: 2/5 Beşiktaş/İstanbul
Tel: (212) 260 0225 - 260 3776

GENEL DAĞITIM:
Alfa Basım Yayım Dağıtım
Çatalçeşme sok. No: 52/B Cağaloğlu / İstanbul
Tel: (212) 511 5303 - 513 8751
Fax: (212) 519 3300

offical muder site www.muder.com

MARTIAN UNIFIC

En kötü kabuslarınız gerçek oluyor... Çığlık atmaya hazır olun !!

Tuğhan ARSLAN
tarslan@kamernet.com

GOTHIC II

ATION

Sanırım bilgisayar oyunlarının insanlara hissettirmekte en başarılı olduğu şey Korku Hissi olsa gerek. Örneğin, her korku filmi korku hissini herkese tam anlamıyla veremeyebilir. Çünkü filmlerin sonuçları genellikle bellidir. Ben mesela bir korku filmi seyrederken, diyelim filmin iyi karakterlerinden birisi ve başrol oyuncusu filmin bir sahnesinde ölümle burun buruna geldi. Çok kötü bir durumda ve heyecan doruk noktasına çıkmış. İşte ben öyle anlarda hep o adamın başrol oyuncusu olduğunu ve filmin bitimine kadar ölmeyeceğini hatırlayarak kendimi rahatlatırım. Evet biliyorum çok adice bir davranış ama işe yarıyor deneyin heh heh.

Durum böyle olunca ve benim yaptığım bu gıcık davranışın türevlerinin diğer gıcık insanlar tarafından da yapılabileceğini göz önüne aldığımızda insanlar artık gördükleri izledikleri şeylerden korkmaz hale geldiler. Özelliklede yüzlerce korku filminde aynı şeyleri gördükten sonra. Belki de film yapımcıları bu yüzden artık daha çok gözle görülmeyip insanın beyninin içinde oluşan Cin Peri Hayalet Ruh gibi konulara kaydılar. (Altıncı His mesela) Eskiden gözü burnu bir yere kaymış kuklalardan korkarken şimdi 3 boyutlu özel efektli yaratıklar insanları korkutmuyor. Çünkü artık eli baltalı ve pizza şeklinde suratı olan bir adamın gecelik giymiş bir kızı gece sisli bir ormanda kovalaması gibi şeyler pek bir etki etmiyor. Tabii ben Need For Speed'de karanlık bir tünelden geçerken ürperen birisi olarak izninizle kendimi bunun dışında tutuyorum.

Bazı klişeler vardır mesela, nedense karanlık bir odada iyi (ve salak) karakter hep geri geri yürür ve katile veya işte iğrenç bir canavara çarpar. Siz ekranın başında "GERİ GERİ YÜRÜMEEEE!" diye kafayı yersiniz ama (yoksa sadece benmi?) o yine senaryo gereği gider ve canavara küt diye çarpar.

Küt!

Ama işte bütün bu söylediklerim korku oyunları için geçerli değil. Çüknü oyunlarda sonucu siz belirliyorsunuz. Daha maceranın ilk başında ilk gördüğünüz canavara (veya kötü karaktere işte her ne organizmaysa) kafayı teslim etmekte, tüm tehlikeleri atlatıp mutlu sona olaşmakta sizin elinizde. Öyle nasıl olsa mutlu son beni bekliyor gibi gıcık tatminler maalesef oyunlarda işe yaramıyor. Kendinizi oyunun atmosferine kaptırıp sanki o olayları gerçekten yaşıyormuş gibi hissediyorsunuz. Sonuna kadar korkmak zorundasınız. Bir başka değişle, geri geri yürüyüp yürümemek sizin elinizde.

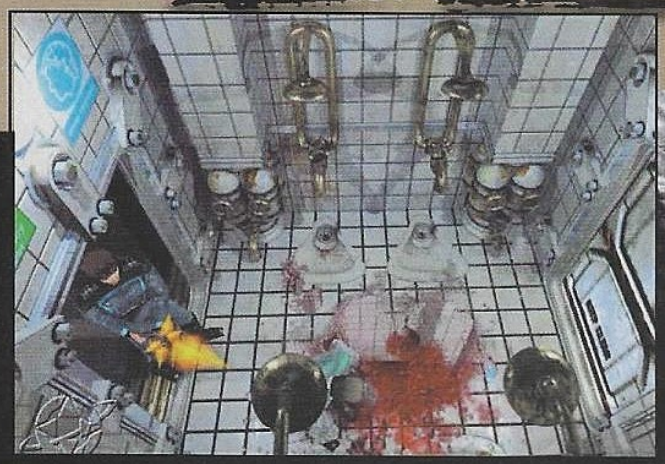
İşte Martian Gothic de geri geri yürümenin sizin elinizde olduğu oyunlardan birisi. Martian Gothic, bu konuda yapılan tüm oyunların uyması gereken en önemli kurallardan birisine yani Resident Evil'a benzeme kuralına sonuna kadar uymuş görünüyor. (gerçi o da Alone in The Dark'a benziyordu ya neyse) Oynanış stili, hareketler, karakter kontrolü ve hatta kötü karakterleri ile tamamen türünün en iyi örneklerinden birisi olan Resident Evil özentisi bir oyun. Daha yazının

2019 - Haziran, Mars toprakları...
Ve malesef, olaylar kontrolümüz altında değil!!

başında çok erken bir tespit oldu galiba fakat diyeceklerim bunlardan ibaret. Yinede kendine has bazı güzel özellikleri ile diğer taklitlerin arasından sıyrılabilir. Özelliklede değişik atmosferi ve konusu ile.

Martian Gothic'in konusu aslında bu tür oyunları sevenler için gayet güzel. Şöyle ki; Hiç bir canlının yaşamadığı, yada en azından şimdilik yaşamadığına inanılan Kızıl Gezegen MARS'da araştırmalar yapan bir üs vardır. Vita Base. Bu ölü gezegenin yaşam olan tek bölgesi Vita Base dir. Burada araştırmalar ve kazılar sonucu gizli bir şeyler bir muamma bulurlar ve bu buldukları şey onlara çok pahalıya mal olur. Artık Pandora'nın kutusu açılmıştır. (bunu öğrendiğim iyi oldu Zeboş hehe) Eski Mars'ın tüm kötülükleri gömülü oldukları yerden tekrar çıkarlar. Vita Base ile yapılan son telsiz konuşmasında üssün baş kumandanından şöyle bir mesaj gelir; "Burada her şey berbat. Kablolu TV miz bile çekmiyor. Eğer buraya birilerini yollamaya kalkarsanız... Bzzzt... Ki kalkarsınız biliyorum. Bzzttt... Onlara şunu hatırlatmayı unutmayın... Stay Alone... Ah pardon... 'YALNIZ KAL, HAYATTA KAL'... Yoksa... Bzzztt... Yoks... Bzzzttt... Bzt..." Bu, Vita Base ile kurulan son bağlantı olur ve iletişim tamamen kesilir.

Şimdi orada neler olup bittiğini öğrenip, Mars'ın sırrını birlikte çözecek üç kişiye ihtiyaç vardır. Hayattan tamamen ümidini kesmiş, ölmenin bile bir şey ifade etmediği bu ölü gezegende



Nedir şu MARS?

TOP 10

1- Dünyaya en yakın gezegendir, yine de gidilecek yer değildir. Yakınlık görecelidir... Şahsen bakkala bile gitmeye üşenen biri olarak, taaaa oraya hiç gidemem.
2- Dünya ile en benzer iklime sahip olan gezegendir, yine de yaşanacak yer değildir. Sıcaktır, tozludur... Evladım tepişme toz kalkıcak denir. Ne kıl bir laftır. Siz siz olun demeyin. Yazık çoçuğa oynasın.
3- Nefis ve enfes bir çukulatadır fakat hala Mars ile ne ilgisi olduğu ilim irfan adamlarınca çözülememiştir. Firmanın sahibine sorulan "Neden Mars?" sorusuna sahip, "çünkü tıpkı mars kalitesinde ve tadında" diyerek olağanüstü saçmalamıştır. Ama en azından cevabı var adamın. Tüh!
4- Güneş sisteminin 4. gezegenidir, yine de dördüncüdür. (ne diyim yani?) Asla beşinci olamaz. Olmasını istemek saçmalıktır. Öyle bişi olursa biz yemeyiz...
5- Yüzeyi kıpkırmızıdır, yine de kızamık çıkardığını söylemek çok kötü bir espri olur. Çünkü kırmızılık boncuk boncuk değildir. Alakası yok gibidir... Bi keresinde kızamık çıkaran bir arkadaşım olmuştu. Onla dalga geçmiştik çok. Sanki marslı gibi olmuştu (bak şimdi!)
6- Mitolojik bir kahramanı çağrıştırır. Yine de çoğu kişinin bildiği bişey degildir. O kahramanın, savaş tanrısı olduğu, ihtiraslı, hırslı, sabırsız, egosu yüksek bi kimse olduğu anlatılır. Bana kalırsa dedikodudan başka bişey değildir. Diyen kişi sonra Mars' ın karşısına geçip nasıl kodum demiş olabilir. Bu mantıklıdır.
7- Tavlada kullanılan bir deyimdir. Yapması cok keyiflidir. Yine de mars olmamak lazım gelir. "İki mars bir oyun" şeklinde bir tabir vardır. Yanlış yorumlanır. Esası, 2 mars yaparsan anca 1-0 öne geçersin anlamındadır. Yani ben hep böle diyip şansımı deniyorum ama yemiyolar. Aslında yemek lazımdır.
8- Bodur, yeşil, antenli ucubik yaratıkların orada yaşadığı düşünülen yerdir. Yine de marslı diyince akla ilk planda gelmesi saçmalıktır. Bana kalsa marslı denen şey, boyu boyuma, huyu huyuma uygun, dünya tatlısı , şirin mi şirin bi kızdır. Ne o öle acibik ucubik...]
9- Martian Gothic oyununun geçtiği yerdir. Yine de oyun sayfalarında marsla ilgili bir mavra kutusunun yeralmasının sebebi kesinlikle bu değildir. (ha ha koca bi yalaaan!)
10- ***"Olm şu sayfaya yazıları yamuk koymasana, hasta ruhlu top"*** Yazarlarımızdan Serkan Kutlubay'ın Martian Gothic sayfasını ilk gördüğünde verdiği tepki. Karar sizin :))

her şeyi korkusuzca göze alacak (vergi borcu olan heheheh) 3 kişi. Bunlar Matlock, Karne, ve Kenzo... Tabii böyle bir görevde sorunlar çıkmazsa olmaz. Daha Mars'a inerken sorunlar başlıyor ve toz bulutu yüzünden Kenzo aracı yere çakılmaktan kurtaramıyor. Zorunlu bir iniş, fakat indikleri yer Vita Base'e sadece birkaç kilometre uzakta. 3'ü de göz gözü görmeyen toz bulutu içinde yürüyerek ayrı hava boşluklarından üsse giriyorlar ve asıl muamma işte o zaman başlıyor. Bizim görevimiz Vita Base'de olanları ortaya çıkartmak. Hava yok, çıkış yok, yaşam yok... Takımdaki herkesin tek yardımcısı kendisi. Takımdakilerin birbirleriyle tek iletişim kaynağı ellerindeki telsiz. Bildikleri ve onlara söylenen tek şey ise; Stay Alone... Stay Alive... Bu her ne demekse...

İşte Martian Gothic-Unification böyle karamsar bir havada başlıyor ve devam ediyor. Oyun ne tesadüftür ki benim bilgisayarıma yüklediğim tarihten tam olarak 19 sene sonra geçiyor. Yani 17 Haziran 2019. Oldukça güzel bir tesadüf. Merak ediyorum acaba bu oyunu aynı gün benim dışımda kimler bilgisayarına yükledi.

Oyunda 3 karakterde üssün 3 ayrı yerinde başlıyor. İstediğimiz zaman F1 F2 F3 tuşları ile karakterler arasında geçiş yapıp diğer karakteri yönetebiliyoruz. Bu oyun içinde karakter değiştirme olayı bu tür oyunlar için aslında güzel bir yenilik. (bana biraz Lost Wikings'i anımsattı heheh) Bu karakter değişiminde dikkat etmeniz gereken en önemli şeylerden biriside öldürdüğünüz daha doğrusu bir süreliğine etkisiz hale getirdiğiniz Zombilerin yanında durup diğer karaktere geçiş yapmak. Onlar zaten ölü, hatırladınızmı? Bir süre sonra tekrar uyanacaklar ve uyandıklarında yakınlarında bir yerde sizin kontrolünüzde olmayan karakteri görürlerse siz diğer karakterlerle başka yerlerde "Bu kapıyı nasıl açacağım? Yeşil Kart NEREDEEE... " diyerek başka işlerle meşgulken o sırada Zombiler kendilerine bir ziyafet veriyor olabilir. Dikkatli olun.

Karakterler birbirlerinden ayrı yerlerde oldukları için hepsinin mekanları ve gezindiği yerler farklı. Dolayısıyla birbirleriyle çok fazla etkileşime giremiyorlar.(ama kalpleri bir hehe) Fakat karşılaştıkları sorunları ve bulmacaları çözerken birbirlerine ihtiyaç duyuyorlar. Mesela Karne'nin açması gereken bir kapının anahtarı Kenzo'nun bölgesinde olabilir. Bu gibi iğrenç durumlarda Vita Base'in son teknoloji ürünü Vacuum Tube lerini kullanacağız. Bu vakum tüpleri üssün belli yerlerinde bulunuyor. Tıpkı para havale eder gibi bu aletleri kullanarak karakterler arası obje transferi yapılabiliyor. Bu arada, her karakterin Inventorysinde 18 eşya bulundurabildiğini söylemişmiydim? Buradan şu sonuç çıkıyor; Oyunun ilerleyen kısımlarında her karakterin Inventorysinde 10 - 15 obje olduğunda insanın kafayı yememesi içten bile değil.

Martian Gothic bu tür oyunlara göre daha çok adventure yanı daha ağır basan bir oyun. Çok zor bulmacaların yanı sıra, Yeşil kartı bul yeşil kapıyı aç tipi bulmacalarda yok değil. Ama yinede patır kütür adam öldürüp iki anahtarı doğru deliğe sokturtarak Action-Adventure kategorisine giren oyunların yanında çok daha aklı başında bir oyun.

Yine Zombiler başımızın belası. Üstelik bunlar öyle böyle değil, mars zombileri heh heh heh. Yani bilemiyorum Mars'da geçen bir oyunda daha değişik yaratıklar görmek isterdim. Günlük hayatımda yeterince Zombi ve Zembi ile muhatap oluyorum. Birde oyunlarda görünce açıkçası pek ilgimi çekmiyor. Hele birde Zombi grafikleri Resident Evil'ın aynısı olunca gıcıklık doruk noktasına çıkıyor.

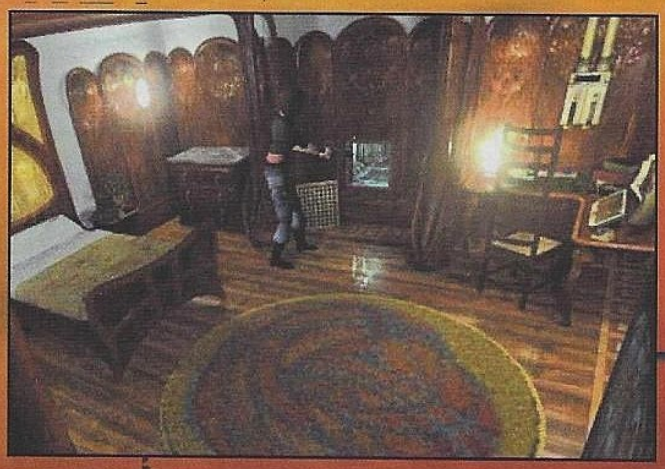
Ancak, karakter grafiklerini saymazsak, mekan grafikleri gerçekten mükemmel. Son derece detaylı ve güzel ışık efektleri ile arka plan grafikleri oyunun karanlık ve terk edilmişlik havasını çok iyi tamamlıyor. Martian Gothic sanki bir bilimkurgu filmi havasında geçiyor ve mekanların güzel grafikleri ile gerçekten bu atmosferi oynayana çok iyi hissettiriyor. Eğer Resident Evil oynadıysanız bilirsiniz ondaki atmosfer daha farklıdır. Etrafınızın Zombilerle çevrili olduğunu bildiğiniz için tetikte oluyordunuz ve bu yüzden insan her an her şeye hazırlıklı oluyordu. Martian Gothic'de ise herkesin bir nedenden dolayı iğrenç ve kanlı bir şekilde öldüğü, sessiz bir uzay üssündesiniz. Yerlerde insan cesetleri var ve yapayalnızsınız. Bu karamsar atmosfer ile Martian Gothic bence Resident Evil den çok daha ürkütücü ve YUSUF duygusunu insana daha iyi hissettirebilen bir oyun. Tabii dediğim gibi ben NFS'de tünelden geçerken korktuğum için bu söylediklerim gözünü kah vahşet bürümüş psikopat oyuncular için bir ölçü olmayabilir fakat dediğim doğru.

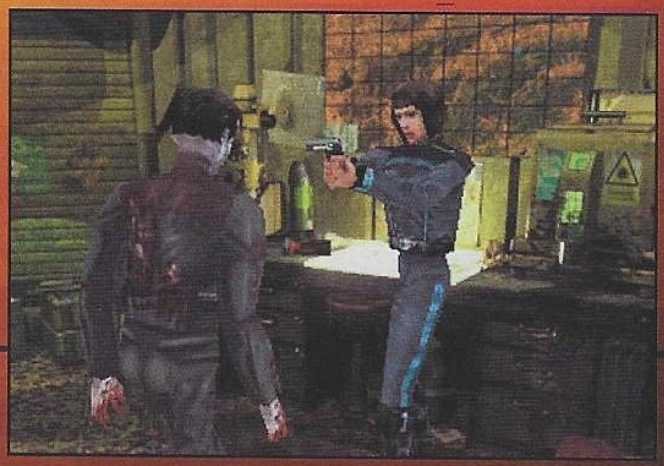
Müzikler bu türde oyunların atmosferini etkileyen en önemli unsurlardan birisidir. Martian Gothic'in müzikleride atmosfere uygun insanı diken üzerinde tutacak ve kıl edecek gayet güzel müzikler. Özelliklede müziklerin belli bir yere gelince veya bir kapıyı tam açarken değişmesi mükemmel olmuş. Hani korku filmlerinde olur ya, bir kapıyı açarken ses birden yükselir. Onun gibi korku efektleri oyunu daha bir stresle oynamanızı sağlıyor. Tabii bu korku müziği efektini her kapının girişinde yapmaları olaya biraz tazyikli su tutmuş ama yinede hiç yoktan iyidir.

Oyunda bazen üste çalışan... Daha doğrusu bir zamanlar çalışan insanların cesetlerine rastlıyoruz. Hatta bazen değil sürekli rastlıyoruz. İğrenç bir manzara. Cesetlerin üzerini arayarak bazı kapıların giriş kartlarını, silah, cephane gibi malzemeler buluyoruz. Bazen de cesetlerin üzerinden o personele ait ses bantları buluyoruz. Bu bantlarda ise genellikle hep insanı daha da bunalıma sürükleyecek konuşmalara şahit oluyoruz. Örneğin genelde şu tipte bantlar duyacaksınız; "Tarih 28 Eylül 2018... Her yer tehlikeli. Gidecek hiçbir yerim yok... Personelin çoğu öldü... Yakında benimde sonumun geleceğini biliyorum... Birazdan kendimi odama kilitleyeceğim. Orada ne kadar... Ne kadar hayatta kalacağımı bilmiyorum... Eğer bu bant birilerinin eline geçerde birileri dinlerse, karıma onu sevdiğimi söyleyin... " Aslında tam olarak böyle denemez, bir kısmını dramatik olsun diye ben uydurdum. Ama bantların içeriğini hemen hemen anlamışsınızdır. Bazen de "EN BÜYÜK FENEEEERRR... Bu bandı dinleyen... ... Olsun! " gibi ses kayıtları da bulunabiliyor. Tabii bunları dinleyince iyice stres oluyoruz...

Peki bu kadar stresin ve korkunun içinde neden hala bu tür oyunları oynuyoruz? Korkmaktan zevk almak gibi bir durum söz konusu. Korkmak isteyenler Martian Gothic'in karanlık atmosferinde yusuf duygularını iyice zorlayabilirler. Gece yarısından sonra ışıkları kapatıp yanınıza da karanlıkta her baktığınızda başka birşeye benzeteceğiniz tipsiz yamuk bir kukla veya benzeri bir arkadaşınızı oturtturun ve o şekilde oynamayı deneyin. Kesinlikle maksimum performansı alacağınızı garanti ederim.

Martian Gothic Korku türünde oyunları ve bilim kurgu sevenlere tavsiye edebileceğim bir oyun. Fakat üzüldüğüm bir şey var oda içinde "anahtarı bul kapıyı aç" işlemi olan her oyuna Adventure damgasının vurulması. Adventure dendiğinde benim aklıma saatlerce gece gündüz kafa yorarak çözmeye çalıştığım bulmacaların olduğu oyunlar gelirdi. Şimdi ise üniversitenin önünden geçip "Ben Üniversite Mezunuyum" diye kasılanlar gibi her atraksiyon olan oyuna "Adventure" damgasının vurulması beni kıl ediyor. Ve eminim gerçek Adventure oyuncularını da kıl ediyordur. Tamam Martian Gothic belki türünün diğer örneklerine nazaran daha çok bulmaca içeren bir oyun olabilir, fakat bu ona adventure yakıştırması yapmayı gerektirmez. Bu işin kötü yanı bilgisayar oyunlarıyla yeni tanışan yeni neslin adventure'ı bu oyunlarda görmesi ve bu güzel türü yanlış tanıması. Tıpkı her sesi güzel olan kişiye sanatçı denilemeyeceği gibi, her iki şeyin kombine edildiği oyuna da Adventure denilemez. Adventure türünün iyice yok olmaması için birilerinin bu söylediklerime hak vermesini umuyorum. Yoksa, yakında Gabriel Knight'ı elinde makinalı tüfek ile Zombilerin peşinden koştururken, veya Guybrush Threepwood'u oradan oraya zıplayıp maymunları doğrarken görürseniz hiç şaşırmayın...





2 CD

FİRMA: Talonsoft
TÜR: 3D Adventure
SİSTEM: PII 266 - 32 Mb Ram - 450 Mb HD - Win 95/98/3d accelerator

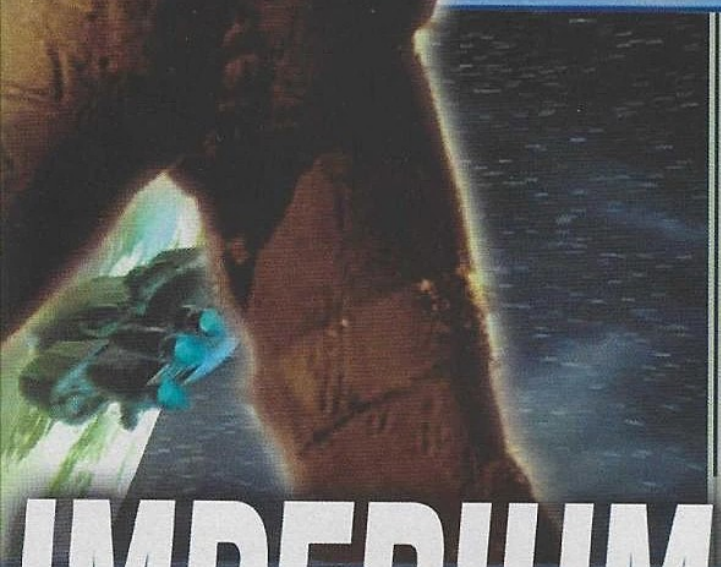
Güzel Adventure' ın başımızın üstünde yeri var. Dolayısıla, Martian Gothic de başımızın üstünde bulunmakta. Sizinki de boş kalmasın. Herkese birer Martian! Bu ayın alınması gereken diğer oyunu.

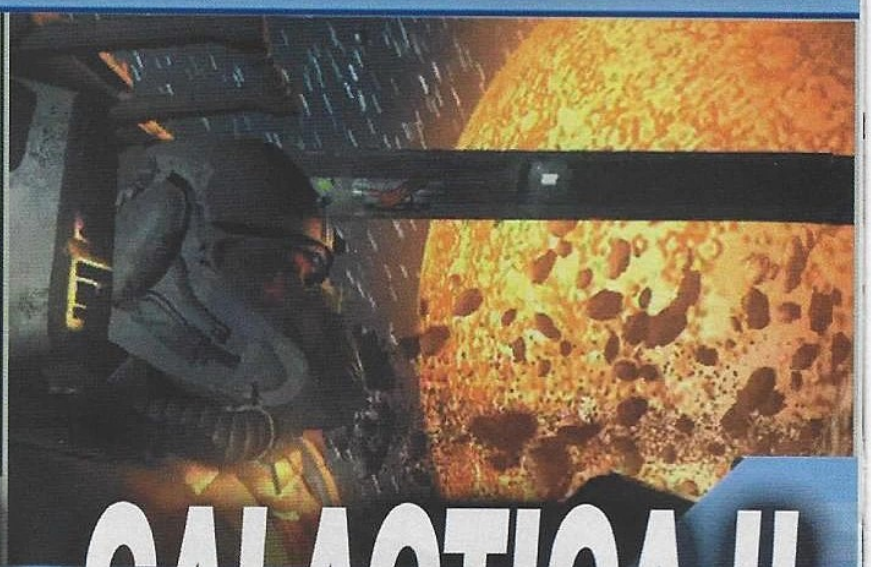
% 88

Solarian Federasyonu yönetim binasında sıradan bir gün;

-Efendim. . . yerleşime uygun bir gezegen tespit edilmiş.
-Hemen birer **terrafomer ship** ve **colonization** yollayın bu sırada bir **advanced fighter** gurubu da onlara eşlik etsin. Bir kaç yıl içinde yaşama uygun hale getirin orayı. İlk dikeceğiniz bina ise **foodfactory** olsunki millet açlıktan kırılmasın.
-Efendim. . .
-Gene ne var?
-Zorg15 te suç oranı iyice artmış.
-Ya sabır! Şu colonilerlede uğraşmak ne zor yaw. Hemen o gezegenin vergilerini düşürün, **stadyum, police** bide orda çalışacak işçiler için yerleşim birimleri kurun (**house**) üresinler keratalar aralarında . Gerekirse **solar panel** kurmayıda ihmal etmeyin de ceyransız kalmasın koca gezegen.
- Efendim. . . Shinari'lerin sola3 gezegenimizi elegeçirdikleri haberi şu anda elimize ulaştı!
-Alalala yaw! Bizim gemiler elin uzaylısı karşısında takır takır iniyor, efsunlumudur nedir bu

Engin ULUKURTLAR
eulukurtlar@kamernet.com





IMPERIUM GALACTICA II

uzaylı milleti. En yakın **destroyer** filosunu gönderin çabuk oraya! Destroyerlerimizi **deep radar**la donatmayı da ihmal etmeyim. Unutmadan **heavy destroyer** geliştirme projesinide başlatın çabuk ki doğru dürüst savaş kazanalım.
-Efendim. . . Orion5 gezegenine yolladığınız **spy** geri döndü. Karınız sizi Kra'Hen ırkının lideri ile aldatıyomuş. . .
-Neee! Olacağı buydu zaten. O kafadan bacaklı salyangozdan ne zamandan beri şüpheleniyordum. Yok oraya coloni kur, yok şu gezegenin halkıyla uğraş. . . Başımı kaşıyacak vakit kalmadı bea. Evreni elegeçirelim derken başımıza gelene bak!. .

İnsanın hayalgücü boş durmuyor netekim. Daha nerdeyse bir asır önce uçmaktan aciz olan insanoğlu simdi kalkmış uzayı fetetme hayalinde (sanki dünya ile alakalı bütün sorunlarımız bitmiş gibi). Bide üstüne abidik gubidik yaratık türleri uydurup uydurup kendi kendimize işkilleniyoruz. Oyun firmaları da bunu uzun süre önceden görmüş olacakki bu konuda devamlı oyunlar üretiyorlar. İşte oyunumuz **İmperium Galactica2:Alliances** da 3 değişik ırktan birini seçerek önce birkaç gezegenden oluşan imparatorluğumuzu bir evren imparatorluğu haline getirmeye çalışıyoruz. Tabi bu hiçte kolay olmayacak. 6 değişik uzaylı ırkı biz devamlı rahatsız ederken, gezegenlerdeki kolonilerimizin

Nefis bir derin uzay macerası

ve destansı bir Space Opera

durumlarıyla uğraşıp yeni gezegenleride imparatorluğumuza katmaya çalışacağız. Anlaşıldığı üzere imperium galactica 2 bir uzay stratejisi. Bu türe bir nevi sulandırılmış Civilization in space de diyebiliriz. Oyunda evren üzerindeki gezegenleri ele geçirmeye çalışırken bir yandan uzay gemisi filolarımızla real-time savaşlar verecek bir yandan da ajanlarımız(pis işler) yada diplomasi(tatlı dil) yoluyla düşmanlarımızı dize getirmeye alışacağız. Anlayacağınız bayağı kapsamlı bir oyun İG2. (Bu türün ilklerinden Master of Orion'u hatırladım birden, Pc'ci arkadaşlar bana nispet yaparcasına oyunu hatmederken ben ise utopia oynayarak kendimi avuturdum beah anasını beah. .).

İG2 4 cd den oluşmakta. Bunda inanılmaz güzellikte bir çok demoya sahip olmasının büyük payı olsa gerek. Gerçektende demolar harika vede bayağı bir uzun sürüyorlar. İlk cd install cd si olup diğerleri ise campaign görevinde oynayabildiğimiz 3 ırk için ayrılmış. Solarian,Shinari,Kra'Hen ırklarının herbiri için ayrı bir cd yi kullanıyoruz.

İG2 gayet güzel bir demoyla açılmakta. Yeri gelmişken söyleyeyim oyunun nerdeyse bütün menüleri 3D olarak ve büyük bir güzellikte hazırlanmış. Yani menüleri bile kalite kokuyor mübareğin (ne diyorum yaww). Oyunda belirli senaryoları oynayabileceğimiz gibi 3 ayrı ırktan biriyle campaign görevinide oynayabiliriz. Dediğim gibi adamlar üşenmemişler, her ırk için bir cd yapıp içlerinide demoyla doldurmuşlar. Benim tavsiyem ilk olarak campign görevini oynamanız.

İlk olarak bahsetmek istediğim oyunun oynanış biçimi. İG2'da birbirinden farklı ana ekranlar arasında devamlı gidip geliyorsunuz. Ayrıca evren haritasında düşman gemileri ile karşılaştığınızda o anda harita büyüyor ve birden bire oyun gemilerinizin 3D olarak modellendiği bir 3D real-time stratejiye dönüşüyor. Doğrusu devasa destroyerlerinizi ve yanlarındaki sinek gibi kalan fighterlerinizi burda yönetmek oyuna ayrı bir tat katıyor. Değinmek istediğim başka bir konu da oyundaki zaman yönetimi. Oyunu durdurabiliyor ve 3 kademeye kadarda hızlandırabiliyorsunuz. Bunu doğru kullanmak çok önemli. Mesala şehrinizdeki bir binanın yapılmasını beklerken yanlışlıkla zamanı hızlıda unutursanız evren haritasına döndüğünüzde bir bakmışsınız ki gezegenleriniz alınmış. İG2 de para birimi olarak credi geçiyor. İlk başlarda size çok fazla gibi gelen crediniz doğru yatırımları yapmazsanız bir anda tükenebilir. Oyunda araçlar, yapılar veya research lar bayağı pağlı.

Dediğim gibi oyun birbirine bağlı 6-7 kadar farklı ekran üzerinde oynanıyor. Starmap,colony,research,design,spy,dplomacy ve trade ekranları. Bunlara ve işlevlerine kısaca bir göz atacak olursak;

Starmap (F2) :

Vaktinizin bir çoğunu geçireceğiniz oyunun bu ana ekranı (üzerinde gezindiğimiz evren haritası) 3D olarak hazırlanmış. Gayet güzel evirilip çevirilip, zoom yapılabiliyor. Bu harita üzerinde gezegenler, gezegenlerin uyduları ve yörüngelerindeki uzay üsleri, uzaygemisi filoları, ticaret gemileri izlenilebiliyor. Burada sadece büyük savaş gemilerinizin ve gezegenlerinizin görüş (radar) alanı içersindeki gemi ve gezegenleri görebiliyorsunuz. İlerde bu radar alanı yapacağınız upragadeler ile oldukça büyüyor. Üst kısım zamanı hızlandırmaya yarıyor. (Oyun real-time bir oynanışa sahip olduğundan uzun süreli işlerde zamanı hızlandırmak faydalı olabiliyor). Hemen yanında harcayabileceğiniz kredi miktarı ve en sağdada üzerine basılı tuttuğunuzda açılan iki menü mevcut. Bunlardan biri ile yaptığımız bilimsel araştırmaları yönlendirirken diğeri ise oyunun diğer ekranları arasındaki geçişi sağlıyabiliyoruz.

Colony (F3) :

Oyunda elegeçirdiğimiz gezegenlerdeki yaşamı yönettiğimiz bölüm. Burada gezegenin yüzeyini ve üzerindeki binaları 3D olarak görüyoruz (bir nevi 3D SimCity gibi). Bir çok farklı gezegen türü var (kayalık,volkanik,step. .). Bu gezegenlerin yapıları,yerşekilleri ve bunların üzerindeki ışıklandırma oldukça gerçekçi. Bu ekranda kamera açısını istediğiniz gibi ayarlıyarak serbestçe dolaşabiliyorsunuz ve bu gerçekten şehrinizde dolaşıyormuş hissini veriyor. Ayrıca şehrinizdeki yer birimleri aynen bir real-time strateji gibi gezegen üzerinde dolaşabiliyorlar. Gezegene düşman kuvveleri tarafından araçlar indirildiğinde oyun bu noktada gezegenin çorak topraklarında veya şehrinizin sokakları arasında geeçen bir real-time stratejiye dönüşüyor. Ayrıca kurduğunuz savunma kuleleri ilede savşa katılabiliyorsunuz. Açıkçası bu çok hoşuma gitti ve oyun önemli artılarından.

Sol alttaki gezegen ikonuna basarsak buradaki yaşam hakkındaki bilgilere ulaşıyoruz. Bu menüde o gezegene ait nüfüs,varolan/gerekli işçi sayısı ve enerji miktarı, halkın moral durumu gibi bilgiler bulunuyor. Bu arada yeri gelmişken bir gezegende üretim iki şeye bağlı. Birincisi nüfüs sayısı ikincisi ise enerji. Örneğin; yeni bir tank factory kurduğunuzda

çalışması için hem gerekli enerjiyi sağlamalısınız hemde gerekli ek işçi sayısını karşılamalısınız yoksa gerekenler sağlanana kadar o yapı çalışmaz durumda kalır. Buna çok dikkat edin derim ben. Örnek olarak; ilerleyen zamanlarda research edilmesi çok önemli projelerle uğraşırken sırf bir research binası çalışmıyor diye bütün proje durabiliyor. Sık sık gezegenlerinizin moral,nüfus enerji durumlarınızı kontrol edin derim ben.

Evet gelelim şimdi şehrinizde inşa edebileceğiniz yapılara: Bu yapıları sol üst köşedeki seçili binayı gösteren daireye basılı tutunca çıkan menüden seçebiliyoruz. Bunlar civilian,industrial,military ve commercial başlıkları altında toplanmış durumda. Adında anlaşıldığı üzere civilian başlığı altındaki yapılar halkınızın yerleşim ve mutluluğu için,industrial başlığındakiler şehrinizdeki üretim ve research işlemleri için,military başlığındakiler şehrinize düşman kuvvetleri tarafından herhangi bir çıkartma olduğunda savınmak için kurabileceğiniz sabit savaş binaları ve turretler için vede commercial başlığındakiler ise şehrinizin kendi içinde ve diğer şehirlerle olan ticaretini sağlayan yapılar için ayrılmış.

Research (F4) :

İG2 de research yani araştırma bölümü çok önemli. Çünkü gerek şehrilerinizde ihtiyaç duyulan yapılar olsun gerekse gemilerinizi daha güçlü yada daha hızlı yapacak eklentiler olsun bu bölümde araştırılıyor. Burada gayet güzel 3D animasyonlar mevcut.

En altta araştırma katagorileri bulunmakta. Orta bölümdeki sağlı sollu kutucuklar ise seçili proje için kaç tane research binasına ihtiyaç olduğu ve kaç tane bulunduğunu gösteriyor. Herhangi bir projeyi başlattığınızda o proje için gerekli credi kasanızdan yavaş yavaş alınırken gittikçe tamamlanıyor.

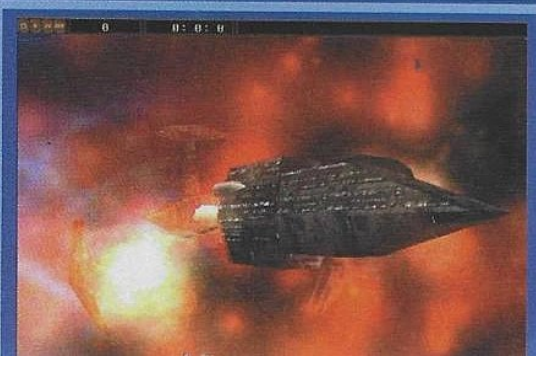
Design (F5) :

Burası research işlemleri sonucu elde ettiğiniz eklentileri istediğiniz gibi, araçlarınıza uyguladığınız bölüm. Örneğin corvet sınıfı bir geminizin belli olan silah zırh veya motor gibi özelliklerini burada yenileri ile değiştirip (tabi crediniz yeterse malum bu devir credi devri!) yeni üretilen corvetlerin bu özellilerde olmasını sağlayabilirsiniz. Burayı sık sık kullanmanızı tavsiye ediyorum zira yeni tek- nolojiler araçalarınıza kendiliğinden eklenmiyor. Bu arada bu bölümde araçlarınızı 3D olarak yakından görebilirsiniz. Araçlrın belirli yerlerindeki silah ve motor türlerini büyük 3D modelleri üzerinde ayarlıyoruz.

imperium galactica derin uzayla ilgili yapılan en kaliteli oyun olarak göze çarpıyor.

Spy (F6) :

Buradan ajanlarımız vasıtasıyla çeşitli pis işlerimizi yürütüyoruz. Bu işler düşaman kuvvetlerinden basit bilgileri çalmaktan tutunda karmaşık teknolojiler çalmak veya şehirlerini sabote etmek gibi bir çok çeşitte. (Kötülük rullaz!)Tabi ajanlarımız ilk başlarda büyük görevleri başaramıyorlar. Bunun için onları credi vererek eğiteme yolluyabiliyorsunuz (training görevleri). Sağ altta ajanımızın özellikleri ve tecrübe puanı aynen bir rpg oyununda olduğu gibi sıralanmış ve yine rpg oyunlarında olduğu gibi belirli tecrübe puanlarında (XP) ajanımız level atlıyor. Deminde açıklamaya çalıştığım gibi büyük görevleri yüksek leveldaki ajanlar başarabiliyor. Bu arada ilk başlarda az olan spy sayımız oyun ilerledikçe size katılmak isteyenler ile bayağı bir artıyor. Neyse ajanlarınızı çok iyi kullanın derim ben. Özellikle bir iki tanesini iyice eğittikten sonra salın düşmanın üstüne devamlı düşman şehirlerinde karmaşa çıkarın.



Diplomacy (F7) :

Bu bölümde ise zaman içersinde bağlantı kurduğumuz uzaylı bozuntuları ile çeşitli görüşmeler ve analşmalar yapabiliyoruz. Bu anlaşma türleri bayağı bir çeşitli. Diplomasi en çok size savaş ilan etmiş ırklardan merhamet dilerken yada gücünüz karşısında eğilen

ırkları sömürürken işe yarıyor. Menülerdeki bir çok seçenekten biri ile diğer ırklar ile görüşmeler yapabiliyorsunuz. Diplomasi durumunuzu da devamlı takip etmenizi öneririm. Kiminle dost kiminle düşman olduğunuzu takip etmekte yarar var netekim.

Trade (F8) :

Adında anlaşıldığı gibi trade ekranından diğer ırklarla olan ticari durumumuzu ayarlıyoruz. Dışarıdan savaş araçları alabileceğimiz gibi zamanla diğer ırklara da bunları satıyor olabiliyoruz. İlerlerlerde bol bol kazıklayın derim,uzaylı dostlarınızı.

Evet kısaca oyunun ekranlar üzerinde oynanışı bu kadar. Şimdide size oyunla alaklalı tecrübelerimi aktarmaya çalışayım. Ben burda campaign görevlerinin oynanışı ile ilgili ipuçları vereceğim ama siz bunları senaryolarda yada multiplayer oynarken de kullanabilirsiniz.

Herhangi bir ırkla başladığınız campaign görevinde genellikle bir yada iki gezegenle oyuna giriyorsunuz. Yeri gelmişken campign görevi tek bir görev ve amacı genel manada bütün gezegenleri elegeçirmek ama, bu görevin içersinde mesaj bölümü vasıtasıyla kimi zaman diğer ırklardan kimi zamanda gezginlerden gelen mesajlar sayesinde size prestij ve credi kazandıracak küçük görevler alabiliyorsunuz. Bu görevler belirli gün sayısı içersinde istenilen araçları yapmaktan tutunda, uzay korsanlarının üslerine baskınlar düzenlemeye kadar gidiyor. Hatta Kra'Hen ırkını oynarken kralın size gönderdiği emirleri(genellikle şu şu şu gezegenleri al diyor lavuk kral) beceremezseniz oyun sona bile erebiliyor.

Evrenin neresinden başlayayım fetihe dostum ha? (Genel Strateji)

Oyunu oynarken başlangıçta pek fazla savaş aracı üretmemelisiniz. Daha çok colonylerinize yatırım yapın. Yapabildiğiniz kadar bol house kurun ve halklarınızın durumlarını gözleyin. Başlangıç gezegenlerinizi küçük çapta bir düzene soktuktan sonra hemen yeni 1-2 gezegeni daha colonyleştirin. Bu arada gezegenlere colonization yollamadan önce terraformer gemisini yollarsanız gezegenin yüzeyi ne olursa olsun orayı step (yeşillik) haline getirmiş olursunuz (bu esnada mükemmel bir demo çıkıyor). Yeni kurduğunuz gezegenlerde ev yapım işlemleri bittikten sonra ilk yapacağınız yapı tradeport olmalıdır (Kra'Hen ırkında yapılmıyor sanırım). Bu gezegenler arası ticaretten ekstra credi gelmesini sağlar. Neyse 4-5 gezegenlik küçük bir imparatorluktan sonra yavaş yavaş research ve savaş gemileri üretimine geçebilirsiniz.

Ne yapayım ben bu çorak gezegenlerde yahu! (Colony yönetimi)

Neyse ne diyorduk hıımm evet bir yada iki gezegenle başlıyorsunuz oyuna. Böyle bir durumda ilk iş gezegenlerinizin yüzeylerine (şehirlerinize) inip halkın durumunu kolaçan etmek olacaktır. İlk başta bol bol crediniz olduğu için şehirlerinize 7-8 şer tane büyük evlerden yapmanızı tavsiye ederim. Bunlar küçük evlere nazaran genellikle daha pahalı olsada aslında daha verimliler. Şunu rahatlıkla söyleyebilirimki işçi sorunu oyunun sonlarına kadar sizi rahatsız edebiliyor. O yüzden daha baştan bol bol ev yapın derim. Vergileri ilk baştan low a düşürürseniz nüfusunuz daha hızlı artar. Ayrıca unutmamalısınız ki orta düzeydeki bir gezegende yiyecek ve sağlık sorunu için enaz ikişer tane foodfactory ve hospital bulunmalıdır. Oyun ilerleyip nüfusunuz arttıkça halkınz için stadium,autofoodfactory,bar. . . gibi yapıları icat etmeniz kaçınılmaz oluyor. Ayrıca şehirdeki enerji sorununun ebedi olarak halledilmesi için magmaplant ın icadıda şart.

Beni üstün ırktanmı zannettinde bilime ver kendini diyorsun ? (Research yönetimi)

Daha öncede belirttiğim gibi research olayı çok önemli. İlk başta research sıralamasında halkınız için gerekli yapıların (stadium,bar,solarplant) araştırılmasına öncelik verin derim. Daha sonra araçalarınız için önemli olan hız ve silah upragade lerinin birinci versiyonları sonrada factorylerinizin advanched versiyonlarını geliştirmeniz yararınıza olcaktır. Adv. factory ler gelişmiş birimlerinizin daha hızlı yapılmasını sağlıyacaktır. Araştırması önemli bir diğer proje ise radar türleri. Radar görebileceğiniz alanı direkt belirleyeceğinden ve oyunuda bu alanda oynaadığınızda hızla ilkel radarınızın son hali deepradar ı keşfetmeye bakın.

Oyunun grafiikleri ve efektleri oldukça güzel. Nerdeyse her menüsünde birbirin ilginç 3D efektler mevcut. Ayrıca bir strateji oyunu olmasına rağmen şehirlerinizin ve araçlarınızın tamamiyle 3D görüntülerinin olması oyundan çabuk bıkmanızı zorlaştırıyor. Fakat bu kadar iyi grafikler iyi bir ekran kartına ihtiyaç duymakta (örn: RivaTNT1-2,Vodoo3. . .). Ayrıca devamlı bol animasyonlu menüler arasında seyahat ettiğinizden zaman zaman 64Mb Ram az bile gelebiliyor. (Bügünlerimide görecektik breh. !Daha dün 0. 5 Ramli Amigamlarımızla neler oynuyorduk (Oha!)). Müzikler ise gayet iyi. İşlenen evren,uzay temalarını destekleyecek nitelikte ve kaitede zannımca.

İşte İmperium Galactica2 genel hatlarıyla böyle bir oyun. Açıkçası ben bu oyunu oynarken hep aklıma Civilization geldi. Ne bileyim orda şehirle var bunda gezegenler sonra orda uzaylıları aratmıyacak kurnazlıkta komutanlar var bunda abidik gubudik uzaylılar falan. Fakat civi yi asla geçemez (bi kere kafadan turn-base değil ayrıca SİD babanın da eli değmesi lazım değil mi?). Neyse İG2 zannımca; güzel ve özenli hazırlanmış demo,grafik ve müzikleri ile,bir çok oynanışı kafa karıştırmadan aynı anda sunan sistemi ve sunduğu serbestlik sayesindeki tekrar tekrar oynanabilmesi ile gayet başarılı ve kapsamlı bir uzay stratejisi oyunu. Hatta bu türü sevenler için eksi yönü yok gibi diyebilirim. Kaçırılmaması gerek diye düşünüyorum.

Evet işte bu yazıda bitti. Fazla mavra yapamadım ama bilgilendirici bir yazı oldu beah. Son olarak GAMESHOW u yalnız bırakmamanızı diliyorum pek sayın okur kitlesi. . . Görüşmek üzre (üzere mi yazılır Ha?)

4 CD

FİRMA: Microsoft
TÜR: Space-Action
SİSTEM: P266 64 Mb Ram/ 500 Mb HD/ Win 95-98/ 3D Accelerator

Nefis, harika. Detaylı ve bir o kadarda karşık. Wing Commander gibi gemimize atlayıp cıv cıv düşman indirmek... Eee, ne diyoduk? Alın oyunu pişman olmassınız. Biz olmadık.

% 90

Bir uzay operası testi... (bu sefer ciddi. Söz!)

1- Stanley Kubrick'in 2001: A Space Odyssey filmi Arthur C. Clark'ın kısa bir öyküsünden senaryolaştırılmıştır. Öykünün ismi nedir? (Oyunuda var.)

2- Andrej Tarkowski, Solaris, ... (Noktalı yeri doldurun. Oyunu yok!)

3- John Carpenter'ın 2001: A Space Odyssey'e dönük bir hiciv taşıyan 1973 tarihli filminin ismi nedir? (İpucu: Carpenter'ın ilk yönetmenlik yaptığı film.)

4- İlk "Uzay Operası" filminin ismi nedir?

Ya bunlar yalansa...

1- Üzerinde yaşadığımız dünya sadece yuvarlak bir tepsiyse ve gerçektende öküzün boynuzları üzerindeyse (ölmeyen öküz buna denir!)
2- Uzay diye birşey yoksa ve yıldızlar sadece güzel dekore edilmiş devasa bir perdeyse (işçiliğe bak!)
3- Güneş aslında kocaman bir lambaysa ve sabahları yakılıp akşamları söndürülüyorsa (da kim bunu yapan?)
4- Uzay yolculukları özel olarak çekilip montajlanmış bir film ise (yönetmenleri kim?)
5- Ya bir avogado sayısı $6,02*10^{23}$ değilse (ehe!)
6- Zaman denen şey sadece bir illüzyondan ibaretse (sanki şimdi çok anlaşılır bişeyde. Zaten ışık hızı aşılmış moralim çok bozuk!)

TAM ÇÖZÜM

TOMB RAIDER
THE LAST REVELATION

Tuğhan ARSLAN
mouse@kamernet.com

Lara'nın mısır macerasının tam çözümü ısrarla devam ediyor. Tuğhana alkış...

OYUNLAR

Tekrar selamlar sevgili Tomb Raider'a gönül verenler heh heh heh. 4 aydır devam ettirdiğimiz Tomb Raider: The Last Revelation işkence ve eziyet seansımıza sizinde görebildiğiniz gibi hala ısrarla ve inatla devam ediyoruz. Öncelikle Eidos'u bir konuda daha burada tekrar kutlamak istiyorum. Yani hangi sadist bir aklın ürünü bir oyunu 43 bölüm yapma zalimliğini gösterebilir? Yani inanamıyorum benim şansımdanmı kaynaklanıyor yoksa Eidos'dakilerin acımasızlığındanmi hala karar verebilmiş değilim. Mario Bros'un bile 43 bölüm olduğunu sanmıyorum. Neyse, başladık bir kere ilerleyebildiğimiz kadar ilerleyeceğiz. Beynimiz erisede... Nerede kalmıştık?

LEVEL 21 - PHAROS, TEMPLE OF ISIS

Su altında başlayan bir bölüm. Ne güzel. Ve oksijen ihtiyacımız giderek artıyor. Bu kötü. Şu ilerdeki çekiç kafalı bir Köpek Balığı değilmi? Oh oh bu çok eğlenceli olacak gibi.

Karşıdaki sular altındaki büyük tapınağa üç giriş var. İkisi şu yanlardaki iki küçük ahşap kapılar. Diğeride tapınağın ortasında alttaki ana giriş. Ama o ana kapı şimdilik kapalı ve şu köpekbalığı iyice sinirimi bozmaya başladı.

Şimdi hızla yüzerek sağdaki ahşap kapıdan girelim ve sudan çıkalım. Bu arada aşağıda hala dolanıp duran köpekbalığına hareket çekelim ve kendimizi rahatlatalım. Çünkü birazdan buna çok ihtiyacımız olacak. Daha sonra biraz ilerleyip şu yandaki panele (veya deliğe işte her neyse) daha önce aldığımız Pharos Pillar'ı yerleştirelim. Sonra tekrar suya dalıp balık yemi olmadan soldaki delikten girelim ve az önceki işlemin aynısını bu deliğede uygulayalım ve Pharos Knot'u deliğe takıştıralım. Bu işlemin ardından tapınağın ana kapısı açılacak. Tekrar derin bir nefes alıp suya atlayalım ve açılan yeni kapıdan geçelim. Sudan çıktığınızda yıllar yılı orada bir gün Lara Croft gelirse onu asla içeri sokmayacağım diye beklemiş, bir deri bir kemik kalmış bir iskelet ile karşılaşacaksınız. Onu öldürün heh heh. Yada daha iğrenci, ortadaki havuza itin heh heh. Neyse. İskeletten kurtulunca tekrar suya dalalım ve su altında küçük kapılar olan odaya gelelim. Sağdaki (kuzey) kapıyı açıp yukarı çıkalım ve ana odaya gelelim. Burada Phonix benzeri altın renkli bir kuş saldıracak. Hmmm... Kuş kelimesi biraz hafif kaldı galiba ama neyse. (bilimsel adı Pharaoh Bird) Kuşu öttüğüne

öteceğine pişman ettikten sonra soldeki merdivenlerden çıkarak büyük heykelin olduğu odaya girelim. Heykelin sağında ve solunda iki sütun var ve bu sütunların üzerinde duvarda böcek sembolleri var. Yapmamız gereken bu böceklerin hepsini toplamak.

Önce sağdaki sütuna tırmanalım ve levyeyi kullanarak duvardaki oyuğunda duran böcek sembolünü sökelim. Sökmemizle beraber deliğin içinden Lara'nın hayranı binlerce böcek fışkıracak. Ne kadar sevimliler, ve hepside üzerimize geliyor. Hemen sütunun üzerinden atlayalım ve odanın uzak köşesine doğru bir turlayıp böcekleri üzerimize çekip hızla büyük heykelin yanındaki diğer sütuna tırmanalım ve buradaki diğer böcek sembolünüde levyeyle sökelim. Yine açılan delikten daha fazla böcek fırlayacak. Bu arada odanın ortasında duvarların yanında iki sütun daha yükselecek. Hemen hızla böceklere dikkat ederek bu yeni çıkan sütunlara tırmanıp üzerindeki taşları itelim.

Şimdi büyük heykelin önünde bir delik açılması lazım. Dikkatlice ama hızlı bir şekilde (nasıl olacaksa artık iyice sapıttım zaten) delikten aşağı inelim. Böcekler hala peşimizde. Burada amacımız sütunların üzerinden atlayarak karşıya geçmek ve oradaki Winding Key'i almak. Fakat sütunların üzeri eğimli olduğu için Lara kayıyor. Bu yüzden

sütunların üzerine çıkıp kayarken zıplayarak taklalar atarak karşıya geçmemiz gerekiyor. İnanın bana eğer 21. bölüme kadar sağ salim geldiyseniz hiç zorlanmazsınız heh heh. Karşıya geçince heykeli alalım ve oradaki taşı ittirelim. Bu büyük heykelin olduğu odadaki kapıyı açacak.

Şimdi tekrar geldiğimiz yoldan yeni açılan kapıyı kullanarak Pharaoh Bird'ün saldırdığı... daha doğrusu öttüğü (heh heh) ana odaya geri dönelim. Hmm... Kuştan eser yok, ama bir iskelet var. Hiç acımayın. Daha sonra batı yönündeki merdivenleri kullanarak ilerleyelim ve siyah piramidin olduğu odaya girelim. Burada bir iskelet daha vardı yanılmıyorsam. Evet yanılmıyorum. Bu siyah piramit, elimizdeki böcek parçalarını yerleştirerek yeni bir kapı açmamızı sağlayacak. Ancak daha bulacağımız çok böcek var.

Yerde 3 duvarda geçitler var. Delik de diyebiliriz. Bunların içindede bizim ihtiyacımız olan böceklerden var. Önce soldaki delikten girelim ve suya iner inmez hızla ileri koşup karşıdaki böcek sembolünü levyeyle sökelim. Aaa su dediğimiz şey su değil gazmış. Yanmaya başladı. Buraya geldiğimiz yerde bir merdiven oluştu. Kenara atlayıp hızla koşarak merdivene atlayalım ve geldiğimiz yerden çıkıp siyah piramidin olduğu odaya geri dönelim.

Şimdi bu işlemlerin aynısını diğer geçitler içinde uygulayalım ve tüm böcekleri toplayalım. Hala bir böceğe ihtiyacımız var ve bunun içinde Cleopatra's Palaces'a gitmemiz gerekiyor. Kuşun saldırdığı ana odaya dönelim ve oradan Cleopatra's Palaces'a geçelim.

Burada bitkiler ve fıskiye olan büyük bir odaya gireceğiz. Odanın karşısındaki merdivenlerden çıkıp devam edelim ve karşımıza çıkan kapıları levyemiz ile açalım. Son kapıyı da açınca delikten aşağı düşelim ve soldaki sudan geçip buradaki duvardan son böcükcüğümüzü de alalım. Şimdi siyah piramidin olduğu odaya geri dönmemiz gerekiyor. Dönüş yolu biraz engebeli fakat geçeceğinize eminim.

Piramidin olduğu odaya geldiğimizde tüm böceklerimizi göz yaşları içerisinde tek tek piramide yerleştirelim ve piramidin üstünden çıkan Mechanical Scarab'ı alalım. Artık Isis tapınağı ile işimiz bitti. Şimdi gerçekten Cleopatra bizi bekliyor.

LEVEL 22 - Cleopatra's Palaces

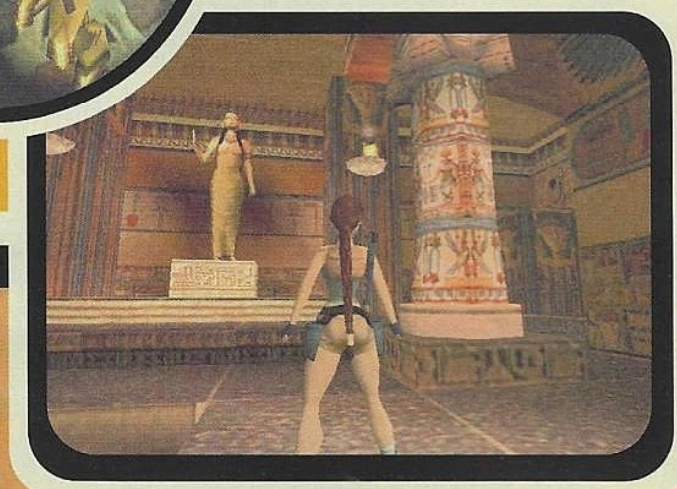
Burası aslında oldukça hoş bir yermiş öyle değilmi? Şimdi farkettim. Neyse. Kuzeye doğru ilerleyip merdivenlerden çıkalım ve odanın sonuna doğru ilerleyelim. Yerde delikler olan yere gelince ilerlemeyin çünkü bu delikler çok tehlikeli. İçinden her an bir kazık çıkabilir. Lara'ya kazık batsın istemiyorsanız durun. Deliklerin biraz gerisinde daha önce aldığımız Mekanik Böceği salalım. Mayın tarlasına kurbanlık salmak gibi bir şey. Böcek deliklerin üzerinden geçtikçe kazıklar çıkacak. Böceğin bir atım gerisinden yürüyerek bu tehlikeyi sağlam vaziyette atlatın ve böceği tekrar yerden almayı unutmayın. İlerleyin ve bir sonraki odaya geldiğinizde kuzey duvarındaki kapıdan bıçaklara dikkat ederek geçin. Mezarı açtığınızda içinden Right Gauntlet'i yani sağ eldiveni bulacaksınız. Ve eldiveni bulduğunuzu gören bir iskelet "O benim eldiveniiiiiimmm" dercesine saldıracak. Onuda hallettikten sonra doğudaki çıkışa doğru yönelelim ve sağa sapıp oradaki delikleride yine Mekanik böcük sayesinde kayıpsız zararsız atlatalım. Bu arada sağdaki odaya girip içerideki mezarlığın içinden biraz cephane bulabilirsiniz. Yandaki merdivenlerden geçip ilerlediğimizde geldiğimiz odada sevimli bir Pharaoh Bird'ün daha saldırısına uğrayacağız. Bu sefer yanında bazı iskelet arkadaşlarınıda getirmiş. Kuşun yemini verdikten sonra batıya yönelip ilerleyelim.

Şimdi karşı duvarda bir kol olmalı. Zıplayıp kolu çektiğimizde iki kapı açılacak ve odanın ortasında bir sütun belirecek. Sütunun üzerine tırmanalım ve zıplayıp yukarıdaki yarığa tutunalım. Çıkacak bir yer bulana kadar asılarak yan yan gidelim ve kendimizi yukarı çekelim. Devam edip yan odadaki mezardan Right Greave'i alalım ve az önce kolu çektiğimiz odaya geri dönelim. Burada solda daha önce kapalı olan bir kapı açılmış olmalı. Bu kapıdan geçip ilerlediğimizde yolun sonunda yine bir mezarın içinde Pharohs Knot'u bulacağız.

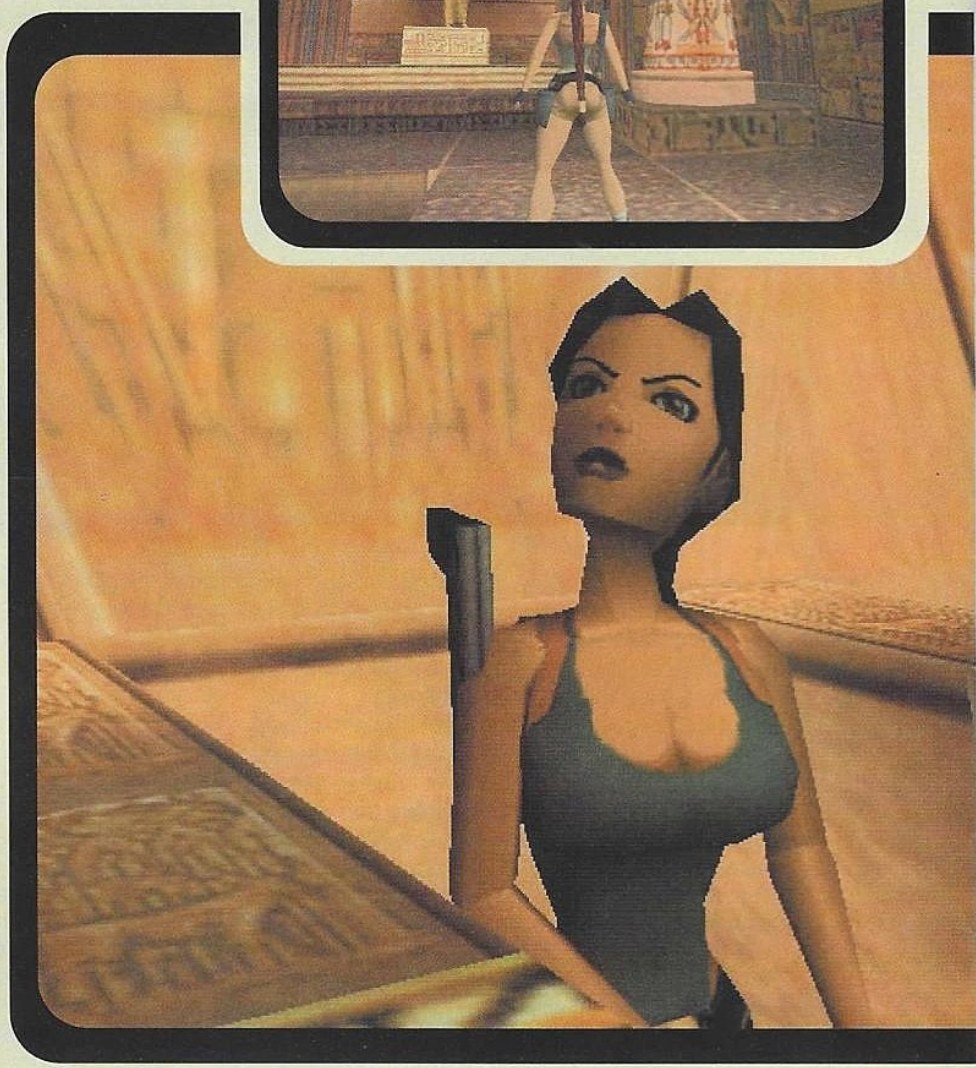
(ayrıca gördüğünüz vazoları vurarak içlerinden çıkan medikit ve Explosive Arrov gibi malzemeleri toplayabilirsiniz)

Odadan çıkıp sola dönelim ve soldaki koridordan geçip merdivenlerden geçip duvardaki deliğe Pharohs Knot'u sokuşturalım ve itiştirelim. Bu yeni bir kapı açacak. Yeni açılan kapıdan geçelim ve ortadaki sütunun üzerine çıkalım. Bu sırada diğer sütunda Lara'nın bronz bir kopyası oluşacak. Odanın diğer tarafında çıkan bloğa atlayalım ve yukarı tavana tutunup ilerleyerek karşıya geçip yukarı tırmanalım. Bu arada çıkan Pharaoh Bird'ün bronz Lara'ya saldırmasını engelleyin. Ona gelen zarar direk sizide etkiliyor çünkü.

Şimdi yandaki platforma tırmanıp en üste tırmanalım ve ortadaki platformun üzerine atlayalım. Sağda ve solda iki kol var. Bu kollara zıplayıp tutunarak çekmemiz gerekiyor fakat her çektiğimiz koldan sonra aşağı düşüyoruz. Evet... zavallı biz heh heh heh. Bu arada Altın renkli kuş (Pharaoh Bird deyince kendini bir şey sanıyor) yine bronz Lara'ya saldırabilir. Sinirinizi bozmayın ve sütuna çıkıp kuşu uçurun. İki koluda çektikten sonra yine sağlı sollu kapılar açılacak. Buralardan Ornate Handle ve Hathor Effigy'i alalım ve bu parçaları birleştirip Portal Guardian'ı oluşturalım. Vay be, Gardiyana bak Voltran gibi hehe. Şimdi bu gardiyanı alalım ve üstte girişin karşısındaki yere yerleştirin. Bunu yapmamızla beraber iki gizli kapı açılacak ve ara demodanda görebildiğimiz gibi bu kapılardan iki Amazon Guardian çıkacak. İşte ben gardiyan diye buna derim heheh. Hmmm. En güçlü silahımız nerede? Bu iki bebeğin birisinin işini bitirmemiz yeterli. Diğeri arkadaşının haline üzülüp donacaktır. Gardiyanların işini bitirdikten sonra çıktıkları iki kapıdan Left Greave ve Breast Plate'i alalım.



Şimdi bölümü bitirmek için yapmamız gereken bir şey daha var, oda sadece az önce izlediğimiz ara demoda Lara'nın oturduğu yere gitmek. Orada iki delik var. İkiside bizi bir sonraki bölüme çıkaracaktır. Sağdakinden girelim ve bölümü bitirelim.



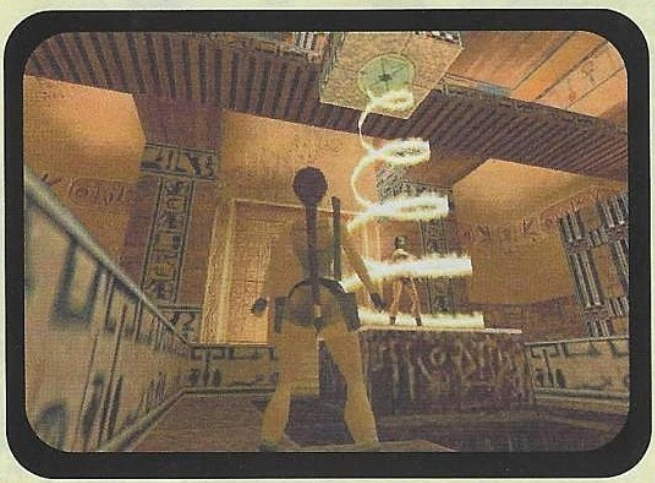
LEVEL 23 - CITY OF THE DEAD

Bölüme başlar başlamaz ilk yapacağımız iş şu sinir bozucu adamları vurmak olacak. Ortalık sessizleşince adamlardan birinin yere Revolver silahını düşürdüğünü görüyoruz. Vay, daha önce bulduğumuz dolma gibi mermiler bu silaha aitmiş demekki. Süper bir silah... offf... Neyse. Motorumuza atlayalım ve yol boyunca gazlayalım. İlk dönemeçten sola, ardından sağa dönelim. Karşımıza çıkan adamı ezip üzerinden mermileri alabiliriz. Bu arada burada bir adamın arkasında bir barikat var, birazdan o barikatın üzerinden atlayacağız aklınızda olsun. Yoldan gidelim ve rampadan atlayıp devam edelim. Yine birileri ateş ediyor. Motosikletimizden inelim ve etraftaki adamları nişancılık yeteneklerimizi kullanarak temizleyelim. Geldiğimiz yerden sola gidelim ve oradaki binaya girelim. Yerde kapağın üzerinde ölü bir ceset yatıyor diyecektimki birden kafamda ölü olmayan ceset olup olmayacağı sorusu belirdi. Neyse, ölecek başka yer bulamadınmı be adam diyerek cesedi kapağın üzerinden çekelim. Bu arada buradaki deliği bir kenara not edin, birazdan buraya döneceğiz.

Şimdi tekrar motorumuza dönelim ve yol ayrımından sağa devam edelim. Soldaki çıkıntıdan tırmanıp sürünerek ilerleyelim ve buradaki kolu çekelim. Bu o cesedi çektiğimiz yerdeki deliği açacak. Tekrar oraya dönelim ve yeni açılan delikten girelim. Kamera kuş bakışı olunca yukarıyı görebiliyoruz. Oradaki kolu çekip kapıyı açalım ve tekrar geldiğimiz yerden motorumuza dönelim.

Şimdi az önce söylediğim barikatı motorumuzun yardımıyla aşacağız. İyice hız alıp barikatın yakınlarındaki bir tümseği kullanarak motorla atlayabilirsiniz. Barikatın arkasına geçtiğimizde zemin motorun ağırlıyla çökecek ve aşağı düşeceğiz. Motordan inelim ve karşıdaki tümseğe çıkıp arkadaki delikten aşağı suya inelim. Yolu takip edelim ve sağdaki odaya girip buradaki iki - üç yarasanın icabına

bakalım. Sağdaki yerden aşağı kaydığımızda yerde yatan bir cesetle karşılaşacağız. Cesedin yanından lazer dürbününü alalım ve sağdaki köşeden dönelim. Burada duvara tutunarak deliğe girinceye kadar ilerleyelim ve arkaya dönüp mavi balonu (yada küreyi) görelim. Gördükmü? Güzel. Şimdi dürbün ile Revolver silahını kombine edelim ve karşıdaki mavi küreyi vuralım. Kürenin içindeki hayalet serbest kalacak. Bulunduğumuz yerden inelim ve merdivenlerden çıkıp suya atlayalım. Sudaki akıntının bizi sürüklediği delikten sağa ve yukarı gidip sudan çıkalım ve aşağı inelim. Yine biraz önce yanından dürbününü ödünç aldığımız cesedin yanındayız. Biraz önce serbest bıraktığımız hayalet "Madem serbest

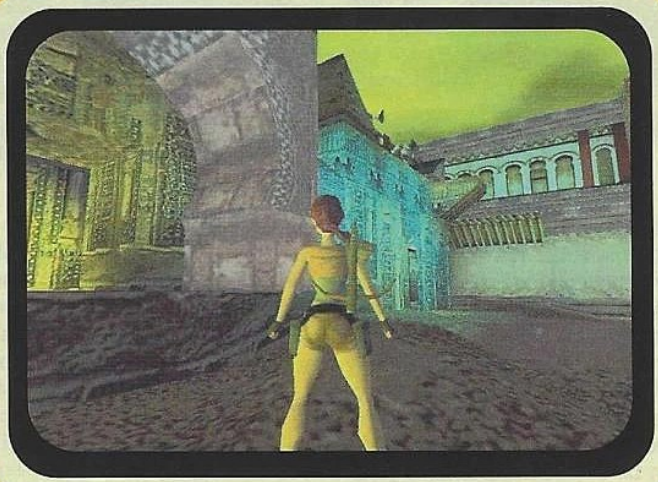


kaldım, e bende suyu dondurayım bari" diyerekten suyu buza çeviriyor. Buzun üzerinden yürüyerek karşıya geçelim ve oradaki kolu çekelim. Bu gizli bir kapıyı açacak. Kapıdan geçelim ve mavi kapıyı bulup levye ile açalım. Sağda kapının yanındaki tümsekliklere tırmanarak en üste kadar çıkalım ve kendimizi yukarı çekelim. Eee yine oyuna başladığımız yerdeyiz.

Şimdi kenardan sarkıp sağa gidelim ve boşluğu görünce yukarı çıkalım. Karşı duvarda yine bir kol var. Zıplayarak kolu tutup çekelim ve aşağıdaki adamı temizleyelim. Motorumuzu nerede bırakmıştık? Motoru bulup atlayalım ve rampaya doğru hızla ilerleyip duvarı kırarak dışarı çıkalım. Az önce açtığımız kapıdan geçip ilerideki merdivenlerden çıkalım ve rampayı son hızla çıkıp çukurdan atlayalım. Karşıya geçince motordan inelim ve doğuya doğru ilerleyelim. Köşedeki oyuğun içinde bir kol var. Kolu çektiğimizde bir yerde bir platform belirecek. Motorumuza binelim ve küçük rampadan geçip tekrar merdivenlere dönelim. Birkaç basamak aşağı indikten sonra biraz önce kolu çekince yükselen platformu göreceğiz. Platformun üzerine çıkalım ve sağa dönüp yukarı atlayalım. Koridor boyunca ilerleyelim. Koridorun bitiminde karşıda bir makineli tüfek göreceğiz. Atlayıp çatının kenarına tutunup yukarı çıkalım. Daha önce cesedin oradaki kolu çekerek buradaki kapıyı açmıştık. Koridorun sonunda karşıda makineli tüfekleri göreceğiz. Yanlarındaki varillere ateş ederek hepsini havaya uçurabiliriz. Kenara kadar ilerleyip koşarak karşıdaki evin çatısına atlayalım. İleride köşedeki kolu çektiğimizde bu şehirden çıkmamıza yarayacak olan kapı açılacak. Şimdi motosikletimize atlayalım ve o ilk cesedi çektiğimiz odaya girip şimdi açık olan çıkış kapısından çıkalım.

LEVEL 24 - CHAMBERS OF TULUN

Motorla rampadan inip sağa dönelim ve karşımıza çıkan adamın üzerinden geçelim. Motordan bir süreliğine inip yukarıdaki adamı da indirelim ve tekrar motora binip keskin bir sola dönüş yaparak rampanın karşısına park edelim. Motorumuzdan inelim ve oradaki taşa tırmanalım. Karşı binaya baktığımızda ortasında bir boşluk göreceğiz. Zıplayıp tutunarak bu boşluğa tırmanalım ve sürünerek ilerleyelim. Burada pek çok malzeme olması lazım. Hepsini toplayıp tekrar motorumuza geri dönelim ve yoldaki rampanın karşısındaki binanın önündeki deliğin önüne park edelim. Motordan inip delikten içeri girelim. Biraz ilerleyip batıya yönelelim ve sola



dönelim. Burada çok tehlikeli bir yaratık var. Ondan mümkün olduğu kadar uzak durmamız gerekiyor çünkü yolladığı ultra hega mega dalgaları Lara'yı kısa sürede uçurabilir. Amacımız bu yaratığı gördüğümüz yerdeki tekerleği 3 - 5 kez çevirmek. Ancak yaratık çok fazla enerjimizi götürdüğü için önce onu oradan uzaklaştırmalıyız. Yaratık muhafızı üzerimize çekip bizi takip etmesini sağlayalım. Arkamızı dönelim ve karşıdaki boşluğa koşarak atlayalım. Açıklığa çıkalım ve sola dönüp koşarak karşı duvardaki aralığa tutunalım. Böyle tutuna tutuna sağa doğru ilerleyelim ve yukarı çıkalım. Şimdi tekrar sağa dönüp duvara atlayarak tutunalım ve sağa gidip duvarın öbür tarafına geçelim. Koridorun sonuna kadar ilerleyip en üste çıkalım. Buradaki kolu çektiğimizde tapınağın tüm kapıları kapanacak. Bu yüzden önce gardiyanın (önce yaratık, sonra yaratık muhafızı, şimdide gardiyan heheh) içeri girmesini bekleyelim ve içeri girince kolu çekip gardiyanı içeriye hapsedelim. Kapılar çok kısa bir süre sonra tekrar açılacaktır, bu yüzden bir an önce tabanları yağlamalıyız.

Şimdi arkamızı dönelim ve çatının sağ kenarına doğru ilerleyelim ve koşarak sağdaki aralığa atlayalım. Buradan da iyi bir zamanlama ile koşarak karşıdaki sarkan ipe atlayalım. Sağa doğru dönelim ve sallanarak tam karşının sağındaki boşluğa atlayalım. Burada bazı parazitler saldırabilir, onlarla kaybedecek vaktimiz yok. Hemen önümüzdeki delikten aşağı kayalım ve motorumuzu park ettiğimiz yere koşalım. Motora atlayıp hızla tapınağın önüne kadar ilerleyelim. Tapınağa girdiğimizde eğer yeterince hızlıysak muhafız hala içeride kapalıdır. Hemen tekerleğin başına gidelim ve yandaki kapı açılana kadar tekerleği çevirelim ve kapı kapanmadan hızla koşarak geçelim. Karşıdaki basamaklara tırmanalım ve Chambers of Tulun bölümünü tekrar dönmek üzere terk edelim.

Siz Chambers of Tulun bölümünü terk ede durun, bende şu oyunu terk edeyim. Tamam, dağılabilirsiniz.

ZOOM

oyunlara biraz daha yakından bakın!

COUNTER STRIKE

Bleda

Sevgili Okur

Sana bu mektubumda hayatıma üç dört ay önce giren birinden bahis edeceğim. O ki çok ünlü, o ki bütün gençliğin dilinde. Bütün gençliği peşine düşürmüş yeni bir akım yaratmış olan kişiden söz edeceğim. Evet onu seviyorum. Fekat onunda iyi ve kötü yanları var. Hatasız kul olmaz. Biliyorum kim olduğunu öğrenmek için sabırsızlanıyorsun. Seni daha fazla merakta bırakmayayım. Ben counter-strike'ı seviyorum. Belki platonik bir aşk ama elimden bir şey gelmiyor onunla yatıp onunla kalkıyorum. Gündüz onu gece onu düşünüyorum. Onu o kadar iyi tanıyorum ki sanırım zoom da bile yazabilirim onu.

Nasıl bir insan dersen Multiplayer diye cevap veriiciim. Evet ne yazıkki onu başkalarıyla da paylaşmak zorundayım tek tesellim en iyi olup onun için özel olabilmek. En iyi olmak tabiki o kadar kolay değil. En başta bir FPS geçmişin olması lazım. Yeni yetme isen çok çalışmadan onun huzuruna çıkman bir hüsranla sonuçlanabilir. Onun kadar beğenilen ve aynı zamanda eleştirilen birini daha görmedim. Ben de arada sırada eleştirmiyor değilim tabi ama gülü seven dikenine katlanır. Laf aramızda İskoçya'dan bile talibi varmış. (ekiki naber Highlander) Talipleri arasında çok ünlü MEGA insanlar bile varmış deniyor ama ben bilmiyorum. Kendileri bir terörist polis savaşı. Round sistemiyle oynanıyor ve bir kere öldünmü roundun sonuna kadar hayalet kalıyorsun. Her round sonunda bir takım yeniyor ve yenen takım para kazanıyor.Takım oynamayanlar kendisinin gözüne giremiyormuş. Kendisi tam bir takım oyunu istiyormuş. Sanırım ben ve arkadaşlarım Delta Force geçmişimizden dolayı ona çok kolay alıştık. Sen de bilirsin ki Delta Force tam bir takım oyunuydu. Ah ah az mı kapatmıştık kırmızı takımı kendi köyüne. Kendisi sırf takım oyunu oynayalım diye radyo komutları geliştirmiş. Z,X ve C tuşları ile çeşitli komut listelerine ulaşabiliyorum. Bunlar ölümcül önemlidir unutma. O sırada radyodan konuşan takım arkadaşın radarında sarı renkte parlar. Aynı zamanda arkadaşının üstünde bir ünlem işareti gözükür. Bir arkadaşın sana bakarken kulaklığından ses duyuyorsan ve adamın kafasında bir ünlem varsa pantolon diymeyi unuttuğundan dolayı şaşırmış olduğunu sanma sakın sana bir şeyler söylemeye çalışıyordur.Bir ip ucu daha internet kafede oynuyorsanız etrafınızda konuşanları dinleyin size birşey diyor olabilirler.

Kendileri dünya çapında tanınmakta. Internet vasıtası ile dünyaya açıldı kendisi fekat nedense ben bazılarının düşüncelerinin tersine internet kafe köşelerinde dörderlikten yapılan maçları internet üzerinden yapılan ve genellikle onarlıktan aşşağı olmayan maçlardan çok daha stratejik buluyorum. Dört kişilik bir takımda bir kişini önemi çoktur, fakat on kişilik bir takımda o bir kişi harcanabilirdir. Bir kere onarlıktan bir maçta bulundum. Kan gövdeyi götürüyordu diyebilirim. Birinci olmuştum ayrı konu ama zevk almamıştım. Bu arada birinci olmama bakma beni sen bile kolayca yenebilirsin. (mütevazi yazar) Oyunda etkili olabilmek için kendine özgü bir konfigurasyon yapman akıllıca olacaktır. Bir oyuna girmeden önce mutlaka kendi konfigini yap ve mutlaka kendi nikini yaz. Başkalarının nikiyle oynamak istemeyiz değil mi ? Kendi konfigini yaptıktan sonra bunu efektif kullanmak önemli bir kere "son kullanılan silah" tuşunu kullanmaya dikkat et hatta çatışmaya girmeden önce bir kere tabancanı çek ki tüfeğinin mermisi bitince tek tuşa basarak tabancaya geçebilesin. Başka bir çözümde pek akıla yatkın olmasa da tüfeği yer atmaktır. Bu sayede hemen tabancanı çekmiş olursun. Half-life motorundan kaynaklanan bir sorun da çatışma sırasında inventory ekranının açık olmasıdır. Örnek vermek gerekirse elinde mp5 ile giderken 3 tuşuna basıyorsunuz ama bıçağı çekmek için gerekli olan işlemi yani önce 3 tuşuna basıp sonrada ateş tuşuna basmayı yerine getirmemiş oluyorsunuz. Çatışmaya girince doğal olarak ateş tuşuna basıyorsunuz ve aman tanrım o da ne elimde bir bıçak var. Bu olayın ne kadar çok meydana geldiğini tahmin edemezsiniz ve insanlar bunu oyunun bir bug'ı olduğunu falan sanıyor.Oyunda başarılı olabilmek için silahını tanıman lazım okur dostum. Silahını tanımıyorsan onu etkili kullanamazsın bu da sadece senin ölümünle sonuçlanır. Seni daha iyi bir oyuncu yapabilmek için silahları anlatmak istedim.

Hand guns

Glock 18 select fire : Teröristin başlangıç silahı. 9mm mermi kullanır. Oyunun en güçsüz ikinci silahı. Tek avantaşı ateş hızı. Silahın özelliği olarak 3 mermilik burst atışlar yapabiliyorsunuz. Gerçekte su altında bile ateş edebilen bu silah Avusturya malı.

H&K USP : Polislerin standart silahı olup .45 kalibre mermi kullanıyor. Susturuculu olması avantajı. Yeterince güçlü. Aslında en çok kullandığım ikinci tabanca.

Sig P228 : .357 magnum mermisi kullanan bu yavru en çok kullandığım tabanca nedeni mi ?? Attığınız her mermi hedefe giriyor. Fark

edilmediyseniz bununla sniperlık bile yapılıyor yaptım bilirim. USP den daha güçlü.
Desert Eagle .50 AE : İşte gerçek hayatta en sevdiğim silah. Aslen İsrail yapımı. Amerikada da Magnum Research adlı bir fabrika üretiyor. Magnum Research fiyatı 1099 $ Oyunda G3 le aynı delme gücüne sahip. Eksileri hak verirsiniz ki geri tepmesi ve küçük şarjörü. Eee bu canavar .50 kalibre mermi atıyor o kadar da olsun.

Shotguns
Benelli M3 : 8 fişek alan her fişekte 8 saçma olan ve her saçması 15 hasar veren bu silah verimli kullanılırsa ki ben öyle kullanıyorum assault ta arka kapıdan girip üç leş alıp ön kapıdan çıkabilirsiniz.
Benelli XM-1014 : İsminden de anlaşılacağı gibi deneme aşamasında olan bu silahın tek özelliği hızı. Her fişeğinde 6 saçma war ve 7 mermi alıyor yani öbür shotgunla tek mermide öldürdüğünüz adam için bunun şarjörünün yarısını harcamalısınız. Çoğu durumda elinizde boş bir tüfekle reload etmek için bir köşe ararken buluyorsunuz kendinizi.

Submachine guns
H&K MP5 Navy : Oyundaki en iyi silahlardan. Hız-hasar-menzil çarpımı çok yüksek. Her yerde her koşulda kullanılabilir. Gerçek hayatta da anti terör timlerinin vazgeçilmez silahı. Şahsen ben küçük kardeşi MP5K yı daha çok severim. Alman yapımı. 9mm mermi kullanır.
Steyr TMP : Oyunun en düşük hasarlı silahı. Bu açığını hızı ve geri tepmemesiyle kapatıyor. Evet bu silah geri tepmiyor uzak mesafelerde bile ful otomatik kullanbilirsiniz vuracağınızdan emin olun. Avusturya steyr fabrikasından çıkmış olup 9mm mermi kullanır. Sadece polis için.
FN P90 : Belçika yapımı 5.7mm mermi kullanan bu ucube hızı ve gücüyle kevları sıcak bıçağın tereyağını kestiği gibi keser. En yüksek hasar kapasitesine sahip submachine gun. Elli mermilik şarjörü çok büyük bir avantaj ama elli mermiyi nerdeyse mp5 in otuz mermi harcadığı zamanda harcıyor. Geri tepmesi ve mermiyi dağıtma katsayısı çok fazla. Hiç kullanmam. Bunun yerine 800 $ daha ucuz olan AK47 yi kullanırım.
Ingram Mac 10 : Sadece teröristin satın alabildiği bu silah kesinlikle Uzi değil. Uzi İsrail yapımı 9mm mermi kullanan daha büyük bir silahtır.Bu Amerikan yapımı .45 kalibre mermi kullanan ufak bir silahtır.Geri tepmesi Mp5 ile P90 arasında. Hasarı da.

Rifles
AK 47 : 1947 Sovyet yapımı 7.62 mermi kullanan bu afet tam bir ölüm makinası. Hasar katsayısı en yüksek otomatik iki maksimum üç mermi ile ölürsünüz. Geri tepmesi çok fazla ama efektif kullananlarda yok değil. (kim ben mi ??) düşman gerçekten yanınızda değilse ful otomatik kullanmayın size yazık olur. Sadece terörist için.
Sig 552 Commando : Aslında S.W.A.T. tarafından vurucu tüfeği olarak kullanılan bu tüfek oyunda sadece teröriste sunulmuş. 5.56mm mermi kullanıyor ve uzmanlar tarafından kullanılınca gerçekten etkili. Geri tepmesi fazla.
Colt M4 : Beta 6.5 gelmeden önce oyunun tartışmasız en iyi silahıydı bir round sonunda yerde M4 göremezdiniz. Fakat 6.5 geldi ve ne oldu M4 ün dürbünü artık yok. Tek polis olma isteğimde böylelikle kayboldu. Neredeyse hiç tepmeyen ama düşük hasarlı bir tüfek. Çoğu durumda abisi M16A2 ye tercih edilen bu ufaklık ta (neredeyse bir submachine gun boyunda) 5.56mm mermi kullanıyor.
Steyr AUG : Steyr Fabrikalarından çıkan en mükemmel en harika şey bu olsa gerek. Çok gürültü yapan ama sağlam bir silah pek kullanmak nasip olmadı ama denediğim kadarıyla ortamı dağıtabilecek bir kapasiteye saahip bir eksisi reload zamanının uzunluğu (sevdiğim silahlardandır. Nikita'da vardı)
Steyr Scout : 7.62mm NATO mermisi kullanır. Mermi başı 60 kadar hasar verir. Bolt action olduğundan iki mermi arası biraz uzun sürüyor. O yüzden hedefinizi iyi ayarlayın ve kafadan vurmaya çalışın. Öldüremeseniz bile adamı şebek edersiniz. Ucuz kolay kullanılan ve çok güzel ses çıkaran bi silah.
Arctic Warfare Police Sniper Rifle : A.W.P. oyunun one shot kill silahı .308 magnum mermileri kullanır ve her türlü yüzeyi deler. Oyunun fizik kuralları gereği maximum üç zemin delebilirsiniz ve bu silahla üç kişiyi aynı anda öldürebilirsiniz. Kullanması bayağı zor en yüksek verimi eğilmişken alırsınız. (zaten hiçbir sniper elinde tüfekle orda burda koşmaz koşamaz.) Bu tüfekte bolt action dır ve bunun load süresi scout'unkinden bile fazla neredeyse 1.5 saniye.
H&K G3 SG1 : Ordumuzda da farklı bir versiyonu bol miktarda kullanılan bu tüfek oyunda tamamen kullanışsız ağır pahalı geri tepmesi çok fazla ve hasarı da o kadar iyi değil. Bunun yerine kürdan alın belki düşmanı daha kolay öldürürsünüz (tamam abarttım o kadar da kötü diil ok) A.W.P. menzili ve hızı bir arada isteyenlere

Machineguns
M249 SAW : Fafif piyade desteği amaçlı makineli tüfek. Anti terörist timler tarafından kullanılmayacak bir silah sadece savaşta kullanılır. Geri tepmesi çok fazla ama aynı AK47 de olduğu gibi bundada tek atış kullanmalısınız. Bir kaç gün önce öylesine oynadığım bir oyunda sonuncuyken para biriktirip bu bebeği aldım ve takriben 5-6 round sonra oyunu birinci bitirdim. İnanmıyosanız aynı el CHR ye de M249 almıştım ona sorun.

Flashbang , H.E. grenade , smoke grenade bol bol kullanın. Dikkat edin ama flashbang'e bakmayın aman diyim kör olursun sayın okur.

Bir sonraki mektubumda görüşmek üzere. Çok öptüm. (nası ki ??)

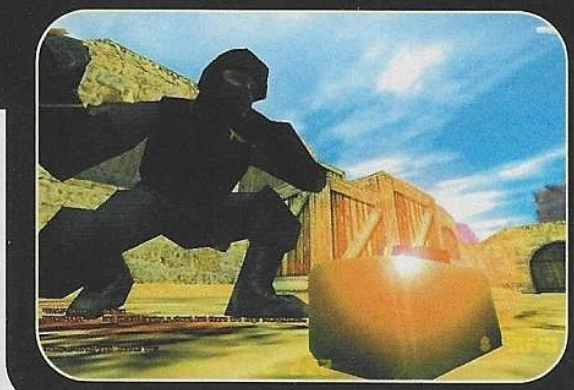
Starcraft Web Siteleri

Http://www.counter-strike.net
Resmi sitesi. Birçok bilgi var

Http://www.counter-professionals.de
Cheater'lar için maden

Http://www.planethalflife.com
Buraya da bir uğrayın. Ayıp olmasın!

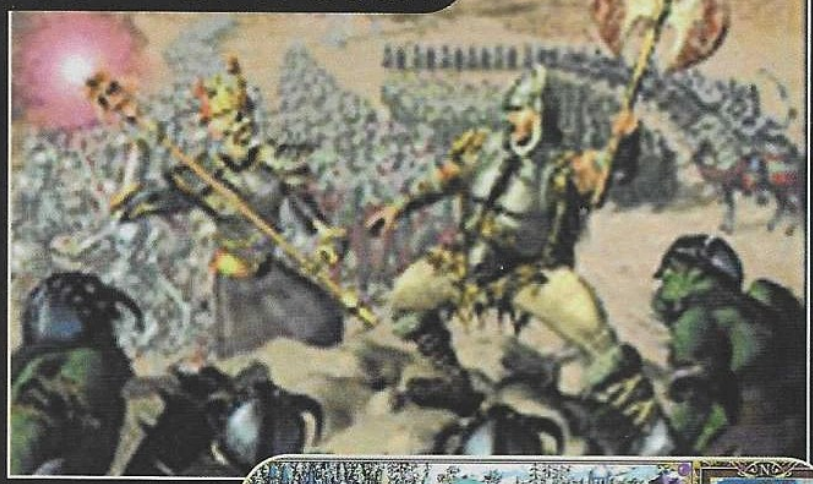
www.kamernet.com/gameshow
Kötü espri biliyorum!



"Heroes III yeni bir expansion pack ile tekrar karşımızda"

Emrecan ÇAKIR

HEROES III - MIGHT&MAGIC
The shadow of Death



Hani bazı firmalar vardır, yaptığı oyunları hiçbir soru sormadan, yargılamadan gözü kapalı alırsınız. Hani bazı firmalar vardır, oyunlarının hikayelerini o kadar özenerek hazırlarlarki hayran kalırsınız. Hani bazı firmalar vardır, yaptığı oyun serilerinin herbiri bir öncekine göre daha güzel daha sürükleyici olur ve başından kalkmadan oynarsınız. Hah işte o firmaların önde gidenlerinden biridir 3DO. Bu başarılı arkadaşlarımız bu sefer de evrenin en iyi turn-based strateji oyunu Heroes of Might & Magic'in yeni expansion pack'i The Shadow of Death ile karşımızdalar.

Heroes III'ün ilk çıktığı günlerdi sanırım. Biz halen grafiklerdeki ilerlemenin ve oyunun atmosferindeki mükemmelliğin büyüsünden kurtulamamıştık ve gece gündüz birimizin evine doluşup multiplayer hot-seat oynuyorduk. Bir oyun ancak bu kadar güzelleştirilebilirdi. Yeni ırkları, çoğunu bir önceki oyundan tanıdığımız yaratıkları ve yine aşmış müzikleriyle uzun bir süre oynadık oyunu. Ne maçlar, ne turnuvalar yaptık ki eminim bizim yaşadıklarımızı birçok Heroes tutkunu da yaşadı. Şimdi düşünüyorum da başka hiçbir oyun için bu kadar fazla sabahlanmaz, bu kadar uykusuz kalınmaz (Diablo II'yi yaptığım bütün genellemelerin dışında tutuyorum). Neyse, biz tam bütün campaignleri bitirmiş ve bütün senaryoları ezberlemiş ve artık ne yapacağımızı bilemez şekilde bir o yana bir bu yana şuğursuzca koşuştururken 3DO halimize acıdı ve gayel başarılı bir expansion pack olan Armageddon's Blade'i piyasaya sürdü. Oyun aslında çok değişmemişti, zaten bir expansion'dan ne kadar değişiklik bekliyebilirsiniz ki değil mi sevgili okurlar? Evet. Yeni gelen conflux isimli elemental ırkı ve yani random map generator özelliği sayesinde hepimize bekleneni vardi aslında. Bu arada oyunun hikayesi hakkında şöyle bir bilgi vereyim: Conflux ırkı hikayeye göre Armageddon's Blade isimli artifact'ı ele geçirmemiz için bize yardım olsun diye tanrılar tarafından yaratılıyor. Biz yine hikayeye dahil olan Gelu isimli rampart hero'suyla artifact'ı ele geçirdiğimizde conflux ırkı görevini tamamlamış oluyor ve tanrılar tarafından yeniden yok ediliyor. Bu nedenle yeni expansion The Shadow of Death'te conflux ırkı bulunmuyor.

Sonuç olarak Heroes serisini seven herkes Armageddon's Blade'i de aldı, oynadı, bitirdi. Aradan çok uzun bir süre geçmemiştiki bir gün yeni bir expansion geleceği haberini aldım. Hemen nete bağlandım ve bir göz attım olaya acaba nedir diye. Çok ta bir fark görememiştim aslında ama yine de çıktığında alıp oynayacağımız kesindi. Bir iki hafta içinde oyun raflardaki yerini aldı ve biz de sizin için ufak bir inceleme yapalım dedik.

Öncelikle daha önceden de söylediğim gibi gerçekten de çok büyük bir değişiklik aramayın. Sadece alın oynayın ve memnun kalın. Yeni expansion'da bir çok yeni harita, epey bir yeni artifact ve altı tane de yeni campaign bulunuyor. Şimdi şu altı campaign'i bir tanıyalım, vaktimiz kalırsa problemlere geçeriz. Sorusu olan?

Elixir of Life: Armageddon's Blade ile gelen ve epey ilgi gören Gelu isimli hero'yu yönettiğiz bu campaign'de necromancer'ların elinde olan Elixir of Life'ı geri almaya çalışıyoruz.

Birth of A Barbarian: Yog aslında bir wizard ve ailesi onun hep bir wizard olarak yetişmesini istiyor ancak Yog hep bir barbarian olmak istediği için Duke Winston Bogard'la bir anlaşma yapıyor. Yog'u yönettiğimiz bu campaign'de amacımız Duke'ün bize verdiği bir atifact'ın parçalarını istediği yerlere dağıtmamamız. Genelde tüm campaignler hikaye olarak bu campaigndeki gibi birkaç artifact'tan meydana gelmiş bir artifact combosunun üzerine kurulmauş. Duke'ün verdiği Angelic Alliance isimli artifact Heroes III'den tanıdığımız Sandals of The Saint, Lion's Shield of Courage, Armor of Wonder, Celestial Necklace of Bliss, Helm of Heavenly Enlightment ve Sword of Judgement isimli altı artifact'tan oluşuyor. Angelic Alliance sayesinde ordunuzda rampart, tower, fortress, stronghold ve castle ünitelerini herhangi bir dezavantajı olmadan bir arada bulundurabiliyorsunuz ve Angelic Alliance herhangi bir savaşın başında tüm ünitelerinize expert prayer büyüsü yapıyor.

New Beginning: Gem isimli sorceress hero'yu yönettiğimiz bu campaign'de kötülerin başı Sandro, bizden bazı artifact'ları ele geçirmemizi istiyor. Bu artifactlar Rib Cage, Shield of The Yawning Death,

Black Shard of The Death Knight ve Skull Helmet. Sandro sonradan bu artifactları birleştirerek Armor of The Damned isimli unique artifact'ı oluşturuyor. Bu artifact'ın özelliği de savaşın başında düşman ünitelerin hepsine slow, curse, weakness ve misfortune atması ve bu büyülerin etkisi savaş bitene kadar devam ediyor.

Bashing Skull: Craghack'i yönettiğimiz bu campaign'de Sandro bizden yine bir dizi artifactı getirmemizi istiyor. Bunlar Amulet of The Undertaker, Dead Man's Boots ve Vampire's Cowl. Sandro bu artifact'lardan da Cloak of The Undead King isimli unique artifact'ı oluşturuyor. Bunun özelliği ise öldürdüğünüz tüm yaratıkların sayısının %30' unu diriltebilmaniz. Necromancy skill'i ise raise edeceğiniz yaratığın türünü belirliyor. Basic necromancy: Zombie-walking death, adwanced necromancy: wight-wraight, exper necromancy ise lich-power lich diriltmenizi sağlıyor. Eğer necromancy skill'iniz yoksa skeleton diriltiyorsunuz.

Rise of The Necromancer: Bu campaign boyunca bir zamanlar ustası olan Ethric'i yanip Deyja'ya gitmek isteyen kötü büyücü Sandro'yı yönetiyoruz. Sandro daha önceki campaignlerde yarattığı iki unique artifact'ı bu campaignde kullanıyor ve tahmin edebileceğiniz gibi yenilmez bir hale geliyor. Expert necromancy skill'ini edindikten sonra kalenizdeki ilk iskeletleri alın ve birdaha uğramayın. Gördüğünüz herkese dalın ve tabiiki yenin çünkü diriltiğiniz lich'lere kimse karşı koyamıyor.

Campaign'in sonlarına doğru 500'den fazla lich'iniz oluyor ve düşman kalelerinden birinde grail bile olamasına rağmen kimse sizi durduramıyor.

Unholy Alliance: Sandro dışındaki diğer dört hero'yo yönettiğimiz bu son campaignde ikinci campaignde parçalarını çeşitli yerlere dağıttığımız Angelic Alliance'ı yeniden toplayıp Sandro'yu durdurmamız gerekiyor.

Camapaignleri de tanıdıktan sonra oyundaki bazı yeniliklere değinmek istiyorum. Öncelikle artık campaignlerde zorluk seviyesini seçebiliyoruz. Bu iyi olmuş çünkü Armageddon's Blade'in bazı campaignleri gerçekten zordu. Ayrıca oyuna sonradan eklenen random map generator özelliği bu expansion'da daha da hatasız bir hale gelmiş. Eskiden arkadaşıma kalesinin yanında goblin'lerin koruduğu gold mine, bana da çok uzakta dragon'ların koruduğu gold mine vermesi yada herhangi birimize bir madenden vermemesi gibi saçmalıkları vardı. Artık bunlar düzeltilmiş ve gönül rahatlığıyla random map generate edebiliyoruz. Artık castle ırkının angel ünitesine fazladan bir gem ve archangel'a da fazladan iki gem ödemek zorundasınız. Böyle bir fiyat değişikliği başka bir yaratığa yapılmamış (yapılmışsa da ben rastlamadım). Yeni expansion'da altı yeni ground type (bunun türkçesini yazmak saçma olur sanırım) bulunuyor. Bunlardan holy grounds tüm iyi ünitelere +1 moral tüm kötü ünitelere –1 moral veriyor. Evil fog ise bunun tam tersi. Fiery Fields'da fire büyülerini expert olarak yapabiliyoruz. Lucid Pools'da water, magic clouds'da air ve rocklands'de de earth büyüleri için aynısı geçerli. Ayrıca The Shadow of Death'in bir özelliği de oynamak için Heroes III'ün harddiskiniz'de yüklü olması gerekmiyor. Yeni expansion zaten içinde klasik Heroes III'ü de tüm campaignleri ve senaryolarıyla bulunduruyor. Ancak Armageddon's Blade'i yüklemediyseniz conflux ırkına, bazı yeni yaratıklara ve Armageddon's Blade campaign ve senaryolarına sahip olamıyorsunuz.Aslında itiraf ediyorum Armageddon's Blade campaignlerini oynamak daha zevkliydi ama bu The Shadow of Death'i almıyacağınız anlamına gelmiyor. Ne yeni ırk var, ne de yeni yaratık diye düşünmeyin. Yeni haritalar gerçekten sayıca çok fazla ve bizi daha uzun bir süre oyalayacağa benziyor. Yalnız bu expansion'u da tükettiğimizde ne yapacağımızı bilemiyorum. Sanırım çaresiz Heroes IV'ü bekliyeceğiz çünkü 3DO başka bir expansion çıkartmayı düşünmüyor.

Campaign'ler hakkındaki eşsiz yardımlarından dolayı Bloody'e burdan teşekkürü bir borç biliyorum. Sonuç olarak bir önceki kadar başarılı olmasa da bu expansion da koleksiyonunuzda bulunmalı. Mutlaka alın, oynayın, bitirin. Ne de olsa evrenin en aşmış turn-based strateji oyununun expansion'ı.

CHEATS

Mert TOPÇU
mert@gsmnet.com

Boyut değiştirme dansdır 'uç'mak. Gündüz düşler gibi sonsuzluğun hazinesindedir hayal kurmak. Kendisine 'deli' diyenlere : "...gündüz rüya görenler, yanlız gece görenlerden daha çok şey bilirler..." diyorduk Poe, hazinelerle dolu bilinçaltı dediğimiz o batık gemiden el sallarken.

Güne, yataktan düşerek başlayabilisin uçmaya. Bir hadiseye göre ' iki günü birbirine eşit olan zarardadır' biliyorsun. Çözüm, başından beri, başucunda. İki uca da dokunarak ortasını bulmaya öyle alışmışsın ki , görüyorum, sezgilerin seni titretiyor. Büyük bir düş kırıklığının başındasın daha, tepende Demokles' in kılıcı sallanıyor. Biliyorum üşüdün, ıslandın, korkuyorsun. Bence daha fazlasını hakediyorsun. Çünkü sünger gibisin. Herkesin sevgisini emerek büyüyorsun. Kapağına bakıp bir kitap hakkında karar vermek, görsel ama derin olmayan birşey; uçmak için bir kalem kadar duyarlı ol!.. Gerçeği bulmak için daha yalan söyle1..'Uç'ta yatıp, ortada görünmekten vazgeç! hiçbir çift birbirinin aynı değildir.'Neden bu ayakkabı, ömrü boyunca diğerinin yanında yürümek zorunda' diye düşünmeye başlamaktır 'uç'mak.

Hayalini kurma, istediğini yap, yoksa, beynin ölebilir yakında. Gece karanlığında herşey yoluna girecek, 'uç' vermeye başlayacak. Gerçeğin, hayal gücünün ürünü olduğunu anladığında cennet sana bahşedilecek. 'Göçebe Denizin Üstünde' ''.../Freud, bir ağacın bilinç-altına oturmuş/ Toprağın düşlerini karıştırıyor...' M.C. Anday'a göre.

Yalnızca ağaçlar, zamanı, gölgelerine bakarak anlarlar;sen, sürekli arkana dönüp bakarak üçamazsın; bunu anla gölgeni sev! Ülkende, hiç birşey yedinoktadört şiddetinden daha önemsiz değildi bugüne kadar. Kırılan kuşaklaı bir düşün; kapı kapı 'Richter Ölçeği' arayacağına beyin kıvrımdaki ölçüsüzlüklerine geri dön artık. Kimbilir, sesini duyuramayanların sesidir belki de şiddet.

Sonik osilatörün kapağını arala, güç reaktörünü aç, ısıyı üç derece arttır, bize en sevdiğin saplantını göster. Oldukça samimi görülen o ortamlarda bile çok az içtenlik bulabilirsin, uçuş rotanı kuleye bildirmene gerek yok. Kozasında kapalı olan kelebeğin, renkler alevler içinde uçuşa geçmesi gibi uçmaya hazırsın işte. Bazıları doğuştan sanatçı doğarlar, diğerleri de şiir ve tutkunun içlerinde kök salmasını beklerler. Olayların merhametine bırakma kendini. Güzellik, başkalarında gördüğümüz; sadece, alabileceğimiz ama asla veremeyeceğimiz bir şey değil. Hayatta tek başarısızlık vazgeçmektir, sakın erteleme uçmayı, provası yok çünkü uçmanın ama hayatı ucuzlatma n'olur!

Mentat'ın Birinci Kanunu: "...bir süreç, durdurularak aşılmaz. Anlama, sürecinde akışıyla birlikte hareket etmeli, ona karışmalı ve onunla birlikte akmalıdır..."

Bombanın fitili kısaldıkça hızlı yanar.
Anladımki kendime dönüyorum hızla.
Hiçliğe Merhaba!

*Uçuk bir yazar, şöyle not düşmüş olabilir:
'...gezegenin yüzeyinde sürünürken görülen, 'insan' adı verilen böceklerin anlamaı kalmadı artık!..."

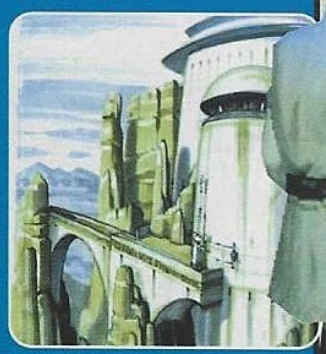
Çok sevdiğim UÇ dergisinden bu ay Ertan Mısırlı'nın yazısından alıntı yaptım.

Gelecek ay görüşmek üzere...
MERT TOPÇU

STAR WARS: DROID WORKS

ENTER tuşuna bastıktan sonra, aşağıdaki kodlardan işinize geleni kullanabilirsiniz. Bu kodların bir özelliği ise bir kısmının menü ekranında bir kısmının ise oyunun içinde yazılıyor olması. Buna dikkat edin.

beem	Uçul modu
gogo	Süper hız
mst3k	Tüm filmleri açar
somoney	Tüm görevleri açar
fitto	Tüm Droid parçaları
beefcake	Droid Power'ı tekrar doldurur
storm	Battery Power'ı tekrar doldurur
lockandload	Laser Gun
staying alive	Ölümsüzlük (God Mode)
danke	Ful sağlık
getem	Tüm eşyalar
tardis	Backspace ile birlikte 1-9 arası rakamlara basıp ışınlanın



EARTH 2150

Enter'a basıp I_wanna_cheat yazdıktan sonra sol shift + numerik klavyeden 0 + enter'a basın.

Şu an da cheat'leri aktif hale getirdiniz.

Bundan sonra enter'a bastıktan sonra aşağıdaki kodları yazıp tekrar enter'a basacaksınız ve böylece karşısında özelliği yazan cheat'i kullanmış olacaksınız.

X-mas_pack
Silah doldurur ve tamir eder.
Fireworks
mayın bırakma
I_love_this_game 1000
1000 CR verir.
I_hate_limits 100000
ünite limitinizi 100000 CR'a yükseltir.
Einstein 1
hızlı araştırmayı açar.
Einstein 0
hızlı araştırmayı kapatır.
The_hammer_of_Thor
8 range içindeki bütün düşmanları öldürür.
Massacre
8 range içindeki bütün canlı varlıkları yok eder.
see_you_next_life
seçtiğiniz kişiyi öldürür.
Eagle_eye
haritayı açar.
Let_be_darkness
haritayı kapatır.
No_one_hides
bütün üniteleri gösterir.
No_more_secrets
Bütün haritayı gösterir.
Armageddon
Meteor yağmuru

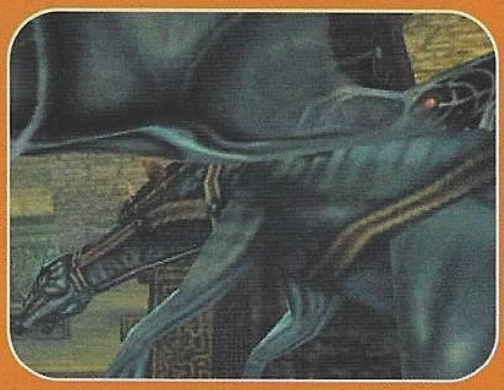
STARLANCER

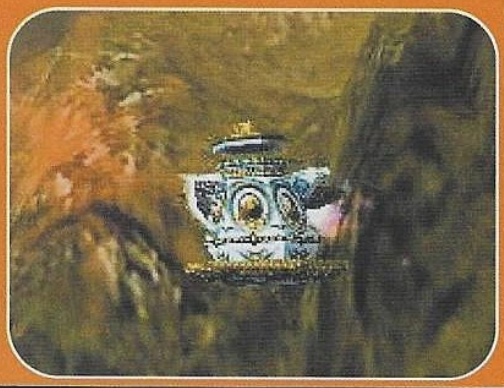
Ana menü de F11 tuşuna basılı tutarken "potatoe" yazın. Sol üst köşede "M1" isimli bir ibare görmüş olmalısınız. Bunun anlamı Mission 1, 2, 3 vs. demektir. Bu rakamları istediğiniz gibi değiştirerek istediğiniz bölümden başlayabilirsiniz. İstediğiniz bölümü seçtikten sonra, "ctrl" ve "enter" tuşlarına gemi seçme ekranı çıkana kadar basılı tutun. Sonra oyunu "cheat" adıyla save edin. Bir hex editorü ile açıp, gemiler için 46 gördüğünüz yerleri 08, silahlar için 4A gördüğünüz yerleri 03 olarak değiştirin.

FLYING HEROES

Aşağıdaki kodları oyun içinde girerseniz karşısında yazan özelliklere ya da eşyalara sahip olursunuz.

OMMALLUF	FULL SİLAH
HTLAEHLLUF	FULL SAĞLIK
ANAMLLUF	FULL MANA
TSOOBERIF	FIREBOOOST
RATSLATEM	METALSTAR
RETROPELET	TELEPORTER
KAOLC	CLOAK
LERRABSAG	GASBARREL
SENIMEX	XEMINES
SENIMGA	AGMINES
ELBISIVNI	INVISIBLE
ETATNEIROSID	DISORIENTATE
NIARDICA	ACIDRAIN
NODDEGAMRA	ARMAGEDDON
DUOLCHTAED	DEATHCLOUD
ERIFLLAF	FALLFIRE
LLABERIF	FIREBALL
LLABECI	ICEBALL
HSALF	FLASH
ERIFTES	SETFIRE
DICAHSALPS	SPLASHACID
LLAEZEERF	FREEZEALL





MDK 2

Oyun içinde "~" tuşuna bastıktan sonra, mdkGobSetDamageFilter(mdkGetPlayerGob(),0) komutunu girin. Bu komutla birlikte artık ölümsüz oldunuz. Her seferinde bu komutu tekrar yazmanız gerekiyor. Bir kere oyunu kapattığınız zaman bu komutta geçerliliğini kaybediyor.

ROLLCAGE STAGE 2

Aşağıdaki kodları bonus menu'de yazın.

warpspeedmrsulu
Tüm pistleri kullanılabilir hale getirir.

metropolis
Tüm arabaları kullanılabilir hale getirir.

mynameisneo
Tüm kampanyaları kullanılabilir hale getirir.

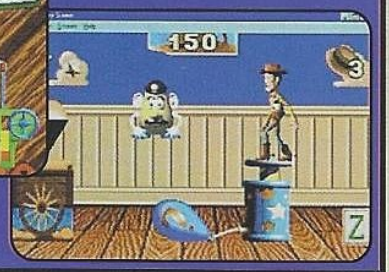
inversion
Ayna modu

DOGS OF WAR

Oyun içinde TİMBO'ya basılı tutun ve F5'e basın. Artık sprite detection kapalı. Tabii ilk timbo'nun ne olduğunu bulmanız gerekiyor. Benimde bir fikrim yok ne olduğu hakkında.

TOY STORY 2

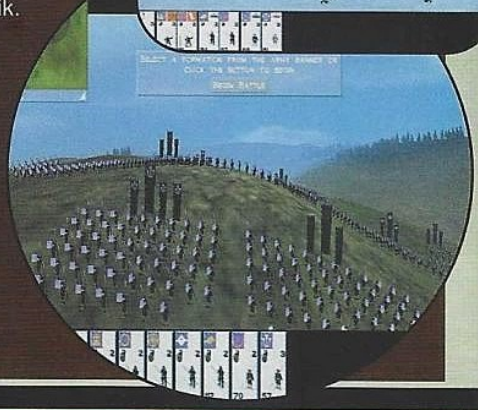
Shift + ctrl tuşlarına basarak console'u açıp "BUZZ'S LASER" yazın. Artık ölümsüz bir karakter oldunuz. Aslansınız, kaplansız...



SHOGUN TOTAL WAR

Aslında Shogun Total War oyunu dergimizi hazırladığımız şu sıralarda daha Türkiye'ye gelmemiş bulunuyordu. Bizden sonra gelir diye cheatlerini yayınlamak istedik.

Oyunun içinde bu kodları yazın.
matteosartori haritayı açar.
daggins haritayı açan diğer bir kod.
muchkoku sınırsız KoKu



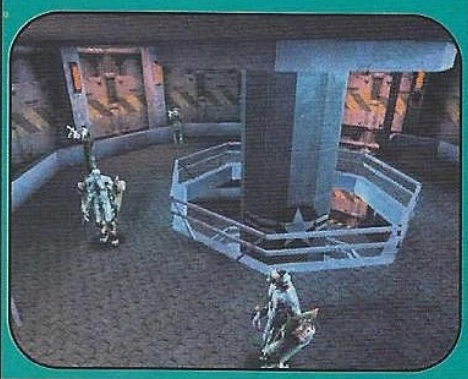
SEPTERRA CORE

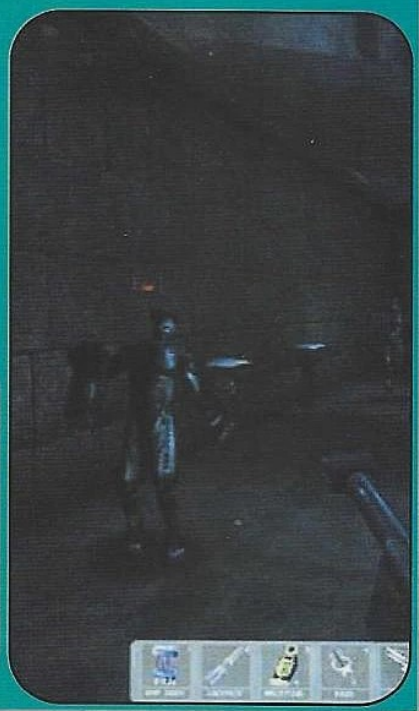
Diğer cheat'lere nazaran yapılması çok daha kolay bir cheat var bu sefer. Sadece F12'ye basıyorsunuz ve cheat'i aktif hale getirmek için gereken kodu yazıyorsunuz ("imarealweenie")/

"enemies" – Düşmanlarınızın ne kadar enerjisi kaldığını gösterir.
"sight" - Haritada ki kapalı alanları açar.

DEUS EX

Windows'un içindeki user.ini dosyasını edit edin. Deusex/system dosyasının içindeki empty key'i t=talk olarak değiştirin.
Oyunun içinde "t" tuşuna basarak konuşma ekranını açın. Orada şu an "say" yazıyor olmalı onu silin ve yerine aşağıdaki kodların çalışmasını sağlamak için "set DeusEx.JCDentonMale bCheatsEnabled True" yazın. Ardından aşağıdaki kodları girebilirsiniz.
god= Ölümsüzlük.
invisible= Görünmezlik.
allskillpoints= Bütün skill puanlar için.
allweapons= Bütün silahlar için.
allammo= Silahlarınızı doldurmak için.
tantalus= Hedef aldığınız duşmanı öldürmek için.
opensesame= Kapıları açmak için.
legend= Gizli menü
allhealth= Enerjinizi doldurmak için.
allcredits 10000 Kredi almak için.





DIE HARD TRLOGY 2

Oyun sırasında "esc" tuşuna basarak oyunu pause edin ve aşağıda belirtilen ekranlarda kodları yazın.

painless	herhangi bir ekran	Ölümsüzlük.
Weapons	Ateş ekranı	Bütün Silahlar.
nitro	Sürüş ekranı	Sınırsız turbo.
ammo	Savaş ekranı	Sınırsız Silah.
freeze	Savaş ekranı	Düşmanları dondurur.
Slowmo	Ateş ekranı	Düşmanları yavaşlatır.

VAMPIRE

Bu oyunda aslında henüz gelmedi. Ama eli kulağında derler ya, aynen öyle bir durum. Pek yakında gelecek olan ve benim de şiddetle beklemekte olduğum Vampire The Masquarede'in tek cheat'i var o da xp almak için. XP aldıktan sonra zaten gerisi kolay :))).

XP almak için:

Oyunun kısayol ayarlarına girerek C:\Vampire\vampire.exe –console yazın. Oyun içinde "Esc" tuşunun altındaki tuşa basıp konsolu açın ve burada xp *** yazın (*** yerine istediğiniz xp değerinizi yazmalısınız.)

COUNTER STRIKE

Güzel yurdumun internet kafelerinde ve network gaming center'larının %80'inde her an, her dakika counte strike oynanmakta. Cheats servisimizinde bu gelişmeye kayıtsız kalması beklenemezdi. Şimdilik server'lara bağlanarak oynadığınız oyunlarda herhangi bir cheat yapmanız mümkün değil. Yine de aşağıdaki cheat'lere bir göz atın derim ben.

Bu kodları sadece oyunu siz kurarsanız ya da server olan bilgisayar üzerinde yazarsanız çalıştırabilirsiniz. Console'da sv_cheats 1 yazıp hileleri aktif hale getirin.

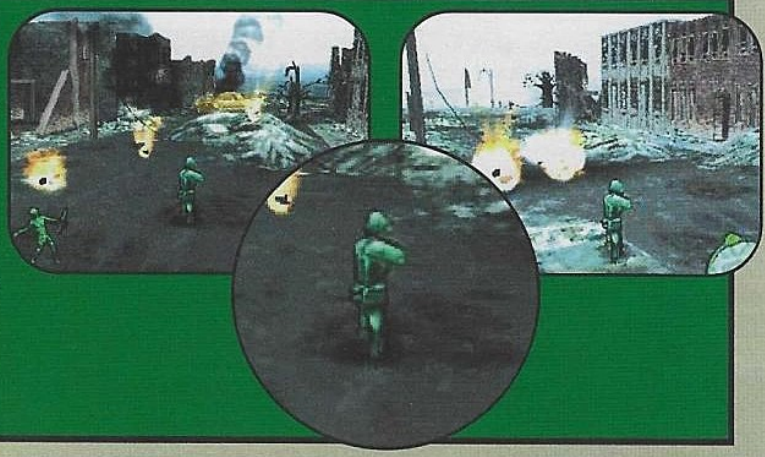
changelevel (leveladı)	isimli level'a gider
impulse101	16,000 $ kazandırır.
sv_gravity (-999 to 999999)	Yerçekimi ayarı yapmanızı sağlar.
sv_aim Auto-Aim	Sniper ile otomatik nişan alırsınız.
give weapon_(silahadı)	ismini yazdığınız silahı alın
gl_zmax 0	Duvarların içinden ateş edin
gl_zmax 3600	Duvarları eski haline getirir.

ARMYMEN 2

Oyun sırasında backspace tuşuna basarak "!throw me a frickin bone here" yazın.

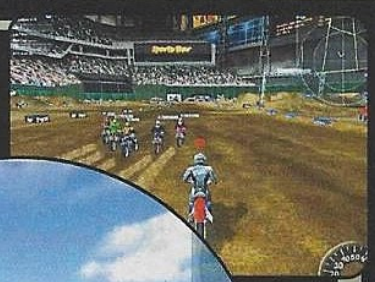
Şimdi tekrar backspace tuşunu kullanarak aşağıdaki kodları kullanın.

!full monty	Ölümsüzlük ve bütün silahlar.
!cut to the chase	Senaryoyu kazanın.
!halloween	Düşman askerlerini zombie yapmak için
!heavenly glory	3 hava yardımı
!pump me up	Askerlerin hızlarını yükseltir.



MOTOCROSS MADNESS

Zıpladığınızda puanlarını artana kadar print screen tuşuna basın. Bunu tekrar ederek bir sürü puan alabilirsiniz.



IMPERIUM GALACTICA 2

Oyunu ig2.exe +setconsole1 şeklinde çalıştırın. Oyun içinde "~" tuşuna basarak "LISTENUPEVERYBODY!" yazın. Ardından aşağıdaki hileleri yazabilirsiniz.

dienodie
Ölümsüzlük
shootem'
Bütün silahlar
ghettoblaster
Bütün gemiler

CODENAME EAGLE

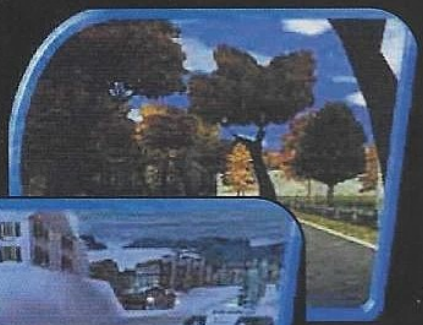
Alt+s tuşları ile console'u kullanarak aşağıdaki şifreleri yazın.

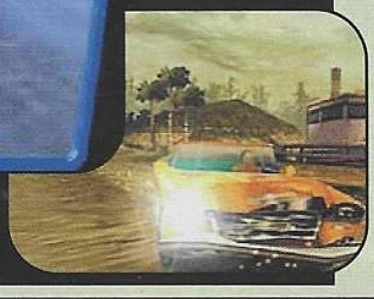
Codenamegod	Ölümsüzlük
Weaponmaster	Bütün silahlar
Armorgod	200% zırh
Itemgod	Anahtar, dinamit gibi aletler.
Healthmaxiumu	Enerjinizi tamamlar.
Missionmaster	Bütün görevleri oynama şansı verir.

SPEED BUSTER

Oyun içinde herhangi bir yerde aşağıdaki kodları yazarak cheat'leri çalıştırabilirsiniz.

fulofit	Limitsiz turbo
choperview	Görüş açısını değiştirerek helikopterden oyunu oynamak için.
blackice	Kontrolleri bozar
crazyedie	Frenleri kaldırır.
hwy69	Bütün arabaları kullanmanızı sağlar.





bigBEN

Depremden ben de cok korkardim, hatta muhabbeti oldugunda o gece ne yapacagimi sasirirdim, gecen aylarda da acikladigim gibi cin, ruh gibi seyler zaten kafami karistiran seylerdir, bir de bunun icine deprem girince tam psikopat oldum ciktim. Binlerce laf isitirdim insanlardan. Yok efendim Kuran'da bile yazarmis 2000 yilinda Istanbul'un yikilacagi, yok her 100 yilda bir Istanbul yikilirmis, 200 sene gecmis hic bir sey olmamis ama iste 2000 yilinda olacakmis falan filan.

Bu deprem olayinin beni ne kadar etkiledigini bilemezsiniz diyecegim olmayacak, acikcasi ben, sizi, ne kadar ve nasil etkiledigini bilemem. Sizlerin gecirdigi depremlerin hic birini yasamadim, gel gor ki ailem orada oldugu icin "Ohhh bee" de diyemedim.

Amerika'ya gitme isimi insanlar ile konusmaya ilk basladigim zamanlarda, herkesin ayni soruyu sordugunu gordum, "Neden ???" diyorlardi bana, "Neden Amerika'ya gidiyorsun...???" Aslinda milyon sebebin bir araya gelmesi ile bu ise kalkismistim, yani Istanbul yikilacagi icin falan terketmiyordum ulkeyi ama yine de kafamda kesin olan bir sey vardi, o da ne olursa olsun 2000 yilina kadar TR ye donmeyecegim idi.

Sanki tepede, Allah'in meleklerinden biri artik issiz gucsuz oturmaktan SIKILMIS, kahvede de borcu daglar kadar birikmis, o da kalkmis gitmis
(ucmus) Allah in huzuruna ve is istemis. Allah'ta "Tamam demis, Timur diye bir tip var, senin gorevin onun dusunduklerini ve soylediklerini takip etmek, iddiali konustugu anda lafini ona yalattirmak" demis. Melekte "OK, no problem, hemen ise basliyorum !" diyerek uzaklasmis (ucmus).

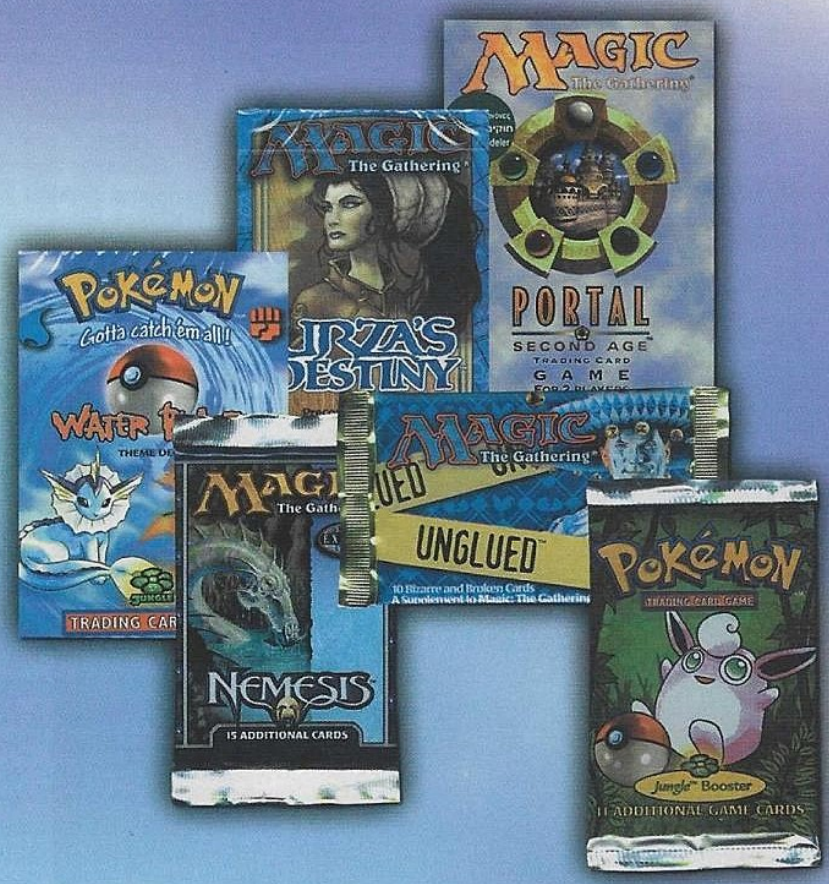
Simdi bu olay, yani melegin bu goreve gelme olayi benim universite sonlarima denk dusuyor. O ana kadar aman Allah'im, neler atardim, ne nutuklar cekerdim, yok efendim "Soru isaretini ben buldum, su anda baska bir alfabetik isaret uzerinde calisiyorum, bir aciklama yapamam ama illa ki bir ipucu isterseniz soyliyebilecegim tek sey, unlem'de bulunan bir bug in duzeltilmis hali calistigim sey..." gibi iddialarda bulunurdum. Simdi bu soru isareti guzel bir ornek olmadi, cunku harbi ben buldum. Neyse, durumu anladiniz.
Gelin gorun ki universiteden sonra, yani bu melekten hemen sonra, benim hayatim degisti, ne dersem yalamak durumunda kaliyordum. Bunun en inanilmaz iki ornegi ise : Hani ben TR de ki depremden falan kactim ya, peki nereye kactim dersiniz. San Francisco'ya. Aman Allah'im, super bir hareket. Peki hani ben 2000 yilina kadar TR'ye donmeyecektim ya, Guess What !!! 25 Aralik ta TR deyim.

Artik kendimi Allah'a emanet ettim, yapacak bir seyim yok. Yukarida butun anlattiklarim size bir puzzle gibi gelebilir, sanki ben tamamlamak
istemiyorum ama o kendi kendini tamamliyor. Yukarida anlattiklarim size kaderin degistirilemez bir yolu gibi de gelebilir, gelgelelim ben butun bunlara inanmiyorum. Nedenine gelince. Ben Mert ile GameShow u kurdum, GameShow sayesinde bilgisayar nedir ogrendim, reklam yapa yapa dizayn yetenegimi gelistirdim. Bu sayede PC World'de is buldum. PC World deki arkadas sayesin de Superonline'da web designer olarak calismaya basladim, oradan yine GameShow daki temelim sayesinde Amerika'ya geldim. Amerika'da iki ay otoparkta yine GameShow sayesinde calistim (ucmus). Issiz gunlerimi is arayarak gecirdim, ve en sonunda Manja isimli arkadasimin verdigi bir adrese gittim. Firma nin ismi 3DO idi, hani su Army Men i falan yapan yer.
Neyse iste o anda hayatimin bir puzzle olduguna yuzde yuz inandim, ve iste ben en dogru adimlari atarak onu cozuyordum. Oyun camiasina girmem, oradan internet'e bulasmam ve su anda 3DO'da olmam. Her seyim cuk oturuyordu.

Inancimi John Hanke'nin, sana burada is yok demesi ile bitti, topraga gomuldu ve hic cikmamak uzere dibe gitti.

A little bit of Monica on my side, a little bit of Erika all night long !
Ayin Sitesi : http://www.dejanews.com

24 SAATTE TESLİM



ZAHMET ETMEYİN
TELEFON EDİN

ÜSTELİK KARGO ÜCRETİ DE ÖDEMEYİN *

(212) 260 0225
260 3776

KAMER
BİLGİSAYAR

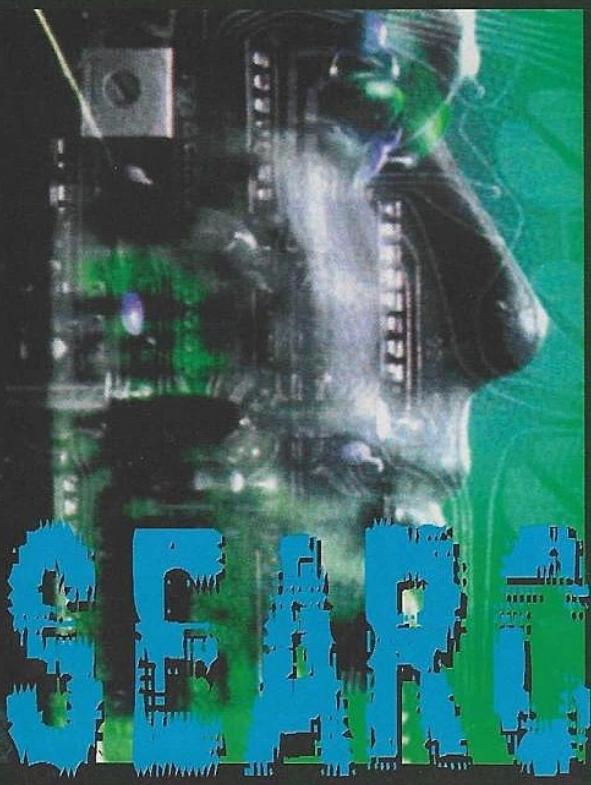
Ihlamurdere cad. Çelebioğlu sok. Akel is hanı No: 2/5 Beşiktaş/İstanbul

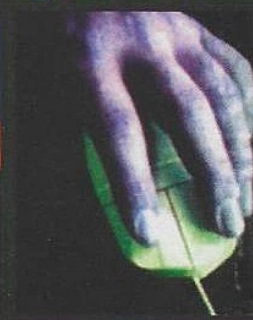
15.000.000 TL VE ÜSTÜ ALIŞVERİŞLERİNİZDE

SEARCH ENGİN

"Problemlerin aranması, bulunması ve çözülmesi tarafımca an meselesidir"

Engin SÜZEN
esuzen@kamernet.com





Yaklaşık 45 dakikadır buraya ne yazsam diye düşünüyorum. Yazdım, sildim, yazdım, sildim... Olmadı. Baktım olmadı. "Kasma Engin" dedim kendime... Kasmadım da!

Selamlar Search Engin;

Sana mektup yazacağım hiç aklıma gelmezdi... taaki 5-6 gün önce bilgisayarım sapıtana kadar. Burada sana soracaklarım benim için neredeyse hayati önem taşıyor (abarttım mı!). Dergide CD vermemeniz bence kötü oldu ama çoğunluk CD istemediğine göre bana... Neyse bence dergiye müzik ile ilgili bir bölüm açarsanız iyi olur. Artık izninle sorularıma geçeyim.

1- Birkaç gün önce bilgisayarın kasasından garip sesler gelmeye başladı. Daha sonra da bilgisayar adamakıllı çıldırdı. Durup dururken "bu program geçersiz bir işlem yürüttü ve kapatılacak" diyor. Bilgisayarı kapatırken ise bazen "runtime error" veriyor. Ne yapmalıyım.

2- Bu olayların üzerine WinZip self extractor dosyalarını açarken hatalar çıkmaya başladı. Delirecem...

3- Şu anda piyasadaki en hızlı ve ücreti en makul Internet paketi hangisi?

4- Internetteyken bağlantım ikide bir duruyor ve bazen kopuyor. Sence neden kaynaklanıyor ve ne yapmam lazım?

5- Upgrade yapmayı düşünüyorum. 8.4 HDD sence iyi mi? CD Writter alınır mı?

Özellikle 1. ve 2. sorular benim için çok önemli. Byeeee

İrfan KADIKÖYLÜ

Sevgili İrfan kardeşim;

İnsanoğlu kuş misali (olmadı), insanoğlu böcük misali (bu hiç olmadı!), insanın büyük konuşmaması lazım (işte bu oldu gibi). Sonra böyle sapıtır bilgisayarı, yazmak zorunda kalır. Dergiye eklenmesini istediğiniz herhangi bir köşe için Zebani beyefendiye müracaat etmeniz gerekiyor (polat@gsmnet.com). Şimdi sorularına bir bakalım:

1- Bu anlattıkların aklıma yalnızca bir senaryo getiriyor. O da şu: İlk gelen sesler işlemcimim fanından geliyordu. Fan daha sonra düştü veya tamamen çalışmaz hale geldi. Bunun üzerine çeşitli kilitlenmeler yaşıyorsun. Çözümü ise; bilgisayarı kapattıktan sonra kasayı dikkatlice açıyorsun ve işlemci fanını kotrol ediyorsun. Senaryomun %100 doğru olduğunu görüyorsun (umutluyum :).

2- Bu sorunun kaynağı da 1. sorudaki sorun. O sorunu çözünce sorun kalmayacak (kaç kere sorun dedim!?!).

3- Ben hala inat ve ısrarla SuperOnline diyorum. Kontörlüsü de çıktı. Ama kablonet varsa hepsini boşver ve hemen kablonet al.

4- Bu konuda yapabilecek fazla birşey yok. Türkiye'deki Internet omurgası, telefon hatlarının ve altyapının iğrençliği ve bunlara eklenen ISP umursamazlığı bu sonuçlara maruz kalmamıza sebep oluyor. Abicim demin sana ne dedim; kablonet (kötünün iyisi).

5- Harddiski değiştirme konusunda herhalde artık hemfikiriz. 8.4 GB'ı tavsiye etmem. Sebebine gelince; 8.4 GB ile 40 GB arasında 40$ gibi bir fiyat farkı var. Yani almışken 20 GB alınır.

Uzunca bir zamandır mektuplarda ve e-mail'lerde 3D terimlerinin ne anlama geldikleri ile ilgili sorular geliyor. Ben de bu konuya köklü bir çözüm getirmek niyetiyle sık karşılaşılan 3D terimlerinden bir derleme yapmaya karar verdim. Buyrun bakalım:

Alpha blending

3D objelere bir Alpha channel kullanımı ile saydamlık (transparency) kazandırılması. Bu sayede objelerin sahneye gelmelerinde ve kaybolmalarında (fade in - fade out), gerçeğe yakın görüntüler elde edildiği gibi, ayrıca saydam materyallerin

(örneğin renkli cam) simülasyonu sağlanır.

Anti-aliasing

Görüntüdeki "merdiven efektlerinin" (pixel look) kaybolmasının sağlandığı işlem teknolojisi. Komşu piksellerin renk enterpolasyonu ile gerçekleştirilir

Bilinear ve Trilinear Filtering

3D dokuların (textures) yumuşaklaştırılması; bu sayede bir objeye yakın zoom yapılırken kaba piksel görüntüler ("pixel look") netleşir.

Dithering

Değişik renklerdeki, birbirine yakın piksel gurupları yardımıyla özel bir renk yaratma işlemi. Düşük renk derinliklerinde (örneğin 256 renk) gerekebilir.

Fog, Fogging (Sis)

3D boyama (rendering) işlemlerinde "kaybolma-fading efektleri". Efektlerin yoğunluğu, objelere olan uzaklığa göre değişir. Bu metod, bir tarftan gerçekçi bir derinlik efekti yartmak için kullanılırken, diğer taraftan da sistem performansından tasarruf sağlar: Zira çok uzakta olan objelerin çizilmesine ihtiyaç yoktur

MIP mapping

Aynı 3D objesinin üzerine değişik ve birçok dokunun (textures) kaplanma işleminde, dokunun objeye uzaklığına göre çözünürlüğünün değişmesi. Böylece, objeler üzerlerine zoom çekildiğinde daha çok detay gösterirler.

OpenGL

3D yazılım arabirimi (3D API). Windows NT ve Windows 95 son OEM versiyonlarına entegre edilmiştir. Silicon Graphics firmasının Iris GL grafik kütüphanesi bazlı olup, Microsoft tarafından lisansı alınmıştır.

Perspective Correction (Perspektif Düzeltme)

Perspektif çizimlerdeki doku kaplama operasyonlarında 3D dokulardaki (texture) bozukluk ve kaymaların (distortion) düzeltilmesi. 3D grafik kartı seçiminde anahtar kriterlerden biri, 3D grafik işlemcisinin perspektif hata düzeltme kapasitesinin olup olmadığıdır.

Shading (Tarama)

nokta "vertex" renklerinin enterpolasyonu sırasında, ayrıca üçgen üzerindeki normal vektörü (üçgen alanına dik vektör - üçgenin uzaydaki konumu) hesaba katılır.

Stencil

Her bir pikselin nasıl çizileceğini ve çizilip-çizilmeyeceği ile ilgili bilgi. Örneğin, bir animasyon sahnesi bir pencere içinden görüntüleniyorsa, animasyon programı stencil yardımıyla pencere alanı bilgilerini kullanır ve o alanı devamlı ve sabit olark çizer.

Texture mapping

Bir 3D objenin üzerine bir bitmap resminin sarmalanması. Bu operasyonlardaki en önemli nokta perspektif efektlerinin de doğru olarak görüntülenmesidir..

Z buffer

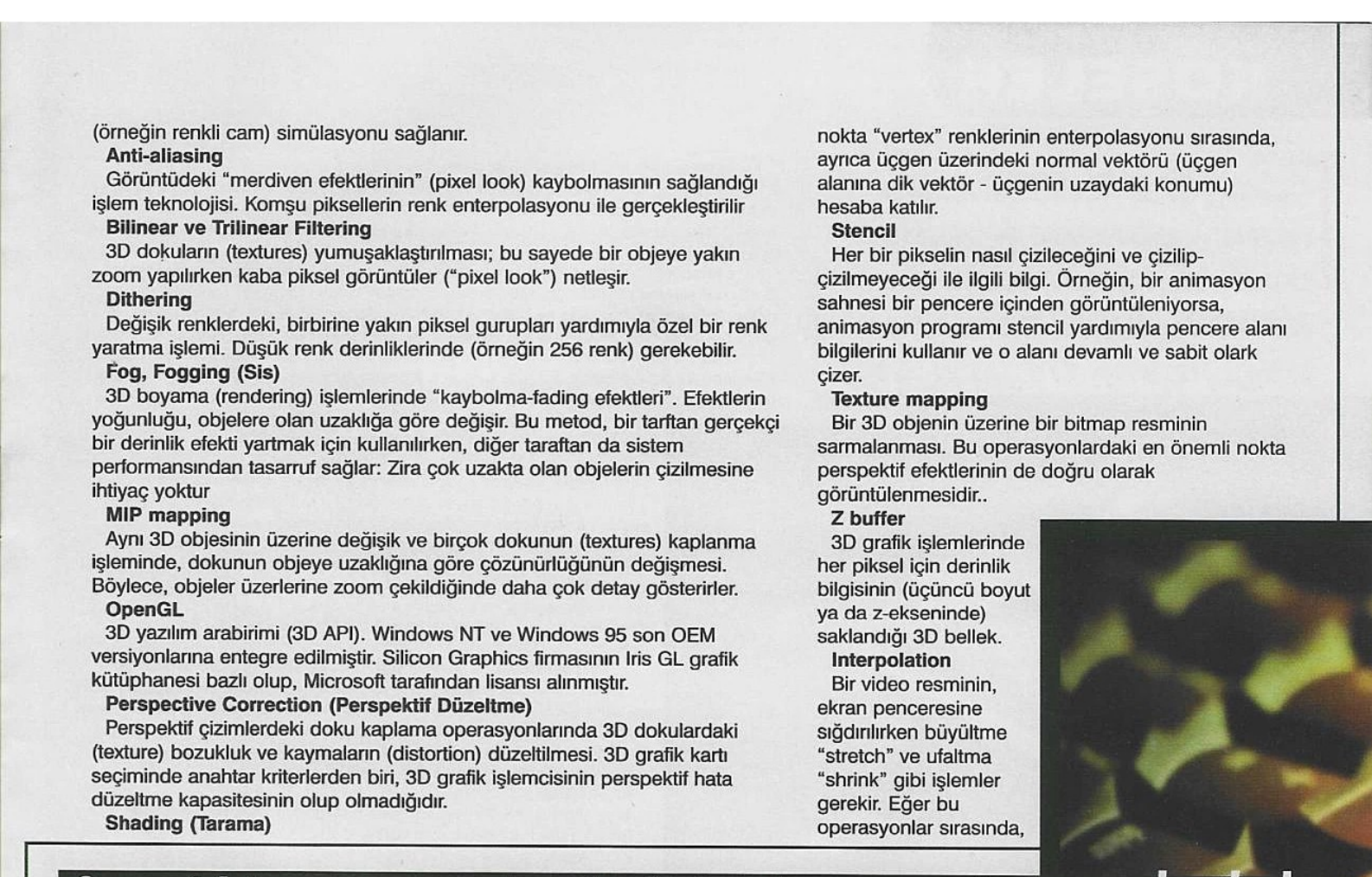
3D grafik işlemlerinde her piksel için derinlik bilgisinin (üçüncü boyut ya da z-ekseninde) saklandığı 3D bellek.

Interpolation

Bir video resminin, ekran penceresine sığdırılırken büyültme "stretch" ve ufaltma "shrink" gibi işlemler gerekir. Eğer bu operasyonlar sırasında, pikseller sadece basit çarpım işlemleri ile adreslenirse (örneğin dört eş-renkli piksel ile bir blok görüntüleniyorsa), aliasing efektleri denilen "blok" ve "merdivenler" oluşur ("blocks" and "stairs"). Bu tip hatalı görüntüler enterpolation işlemleri (örneğin yeni konumlandırılan pikseller için ortama renk değerleri kullanılarak) ile düzeltilir. Yatay enterpolasyon (x filtresi) görece basit gerçekleştirilir, zira pikseller ekrana satır satır yazılır. Dikey enterpolasyon (y filtresi) ise daha zordur ve komple bir piksel satırının ara belleğe kaydını gerektirir.

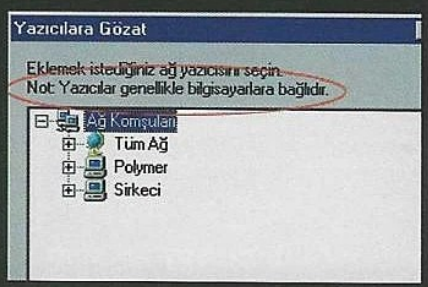
Not: Yukarıdaki bilgiler için TET Elektronik'den Tayfun bey'e teşekkürlerimi sunuyorum.

Gitme zamanı gelince gitmesini bilmeli insan. Bilen bir insanım!



Sana birkaç sorum olacak. Al bunları cevapla sonra kaybol, zaten kıl kaparım gıcık şahsına, asabımı bozma benim.

saçma sapan mesajlar

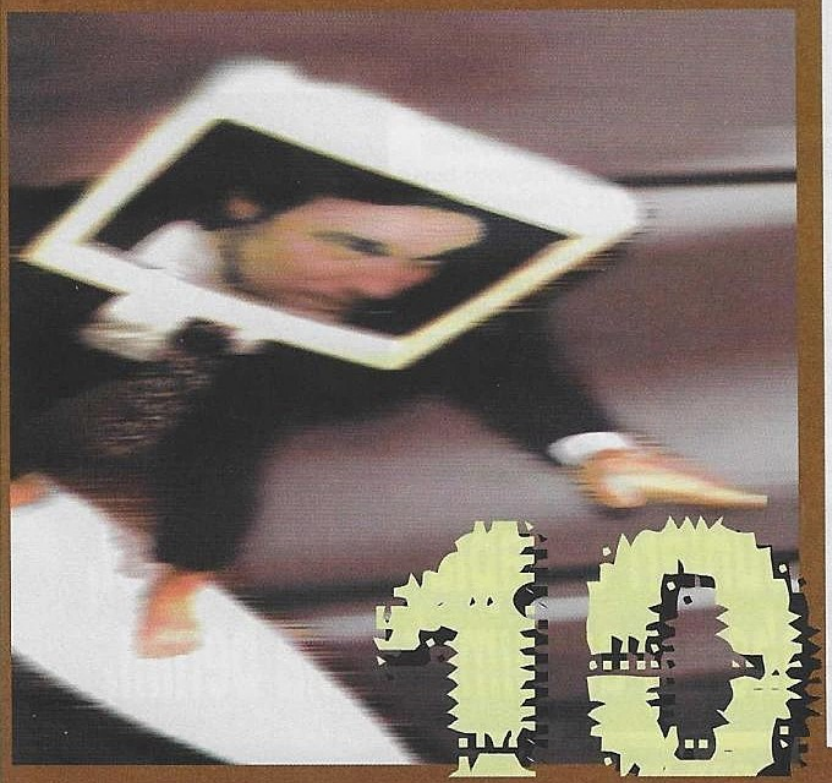


Search Engin'in seçimi. Hem de 1000$'a...

-Intel Celeron 433 İşlemci
-Intel ZX Mainboard
-52X Goldstar CDROM
-SB Live Ses Kartı
-13.1 GB Quantum HDD
-15" Digital NI LR Monitör
-Creative TNT 2 Ekran Kartı
-64MB 100Mhz SDRAM
-ATX Kasa
-1.44 Floppy
-PS2 Mouse
-PS2 Keyboard
-56K Motorola Modem

Dünyanın en iyi bilgisayarcısı Kamer'de

Simgeler kullanmam. Komik olmam. İroniden uzak dururum. Etki etmem, tepki almam. Değişmem, değiştirmem.



Do you bury me when I'm gone
Do you teach me while I'm here

İyi günler arkadaşlar, bishe söyleyip hemen inicem;

Bu ay 101'de, "panik atak" yapacağım sizlere. Efendim, çok da makbule geçecek bir şey değil ama, içimden geldi. Hani Ali panik atak yapmış da, Ayşe "niye yaptın Ali sen deli misin?" diye sormuş, Ali de hiç kasmadan açıklayıvermiş ya her şeyi; "içimden geldi" diye... İşte ondan...

Bir çadır düşünün. Nasıl ve nerede ve niçin çadır, sormayın ne bana ne kendinize. Sadece dışarıdan soyutlanmış sadece sizin birazdan içinde olacağınız bir çadır. İçinde neler olacağını da sormayın ne bana ne kendinize. Gizemli bir adam düşünün, yerden göğe sakalları. Niye yerden göğe, niye sakal ve niye gizemli sormayın (anladık Mud, sana bugün soru sormayacağız). Adam gizem yapmış kendine, o kadar. Karizmatik de yüksek derecede. O çadırın içinde. Havada oturuyor, üzerinde blok ışık, hadi biraz daha yardımcı olayım size, sakın kaybetmeyin bütünlüğü kelimelerin arasında, çölün ortasında çadır, oturuyor yüzünde yılların kırışıklığı, gizemli adam... Birazdan içeri gireceksiniz ve her şeyi size anlatacak o karizmatik sesiyle.

Gir / Çık

Hangi linke tıklasam? Panik atak yapan adam düşünmez. Gir!

Temmuz ayındayız (görüyorum! Tanrı'm, yeniden görüyorum!). Sıcak, sıcak çok sıcak, hepimiz eriyeceğiz! ;o)

Temmuz demek ne demek tatil demek, güneş demek, havuz demek, güzel kızlar, bir ihtimal ama ihtimalinin olması bile yeter, deniz demek... sıcak kumlar, sıcak hava, sıcak, sı... o hani yaprak kımıldamaz da, şehrin griden kırmızıya dönen sıcağında terler damlar her yerinden ay ya ne iğrençtir o durum. Hepimiz eriyeceğiz! Ni hi ho ha haaa! - Sö'lemiş miydim?

Şimdi o karizmatik, o gizemli, yerden göğe sakallı adamı bir kez daha düşünün. Bu sıcaklarda ne biçim yanıyordur adamcağız. Halinize şükredin ve hatta sakal varsa uzun, traş bile olabilirsiniz. İyidir traş, rahatlatır, başka diyarlara sürükler insanı. Bayanlar sizler de duş alın, sakalın alternatifi duştur der eski Yunan mitolojisinde (sakallı bir adam gördüğünüzde duşa girmek isteği geliyorsa ondandır desem? Demem).

Ne diyordum,

Ayşe sormuş, Muder sen deli misin? Muder yanıtlamış;

Temmuz Temmuz hepimiz buharlaşacağız, ışınla beni Scotty! Scotty!

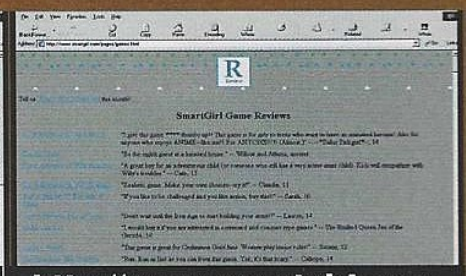
Yazık Muder, güneş geçmiş başına, fonda "*I disappear*", bu ay da yine, Can'ım Set'ime selam olsun; "var bir takım inanılmazlıklarımız" diyeyim, siz anlayınız efendim.

Burası 101,
ve bu,
gerçek.

Bir kez daha,
hoşgeldiniz.

MUDER
muder@gsmnet.com

http://www.gamespyder.com



http://www.smartgirl.com

Just as soon as I belong
Then it's time I disappear

AYIN SiTESi!

GAMESPYDER

Baldur's Gate'ten, Tiberian Sun'a, AOK'dan klasik oyunlara, emulatörlere dek, oyunlarla ilgili aradığınız her türden siteye "hemen" ulaşma imkanı sunan OYUN PORTALI...

http://www.gamespyder.com/

"Meta Search Engine" için:

http://www.gamescooter.com/

Bu ikisinden farklı (örneğin CD kapaklarına kadar arama yapabileceğiniz) bir motor / portal arıyorsanız:

http://www.3kgames.com/

SmartGirl

İki aydır bayanlarla ilgili "oyun" sitelerini konuk ediyorum, dikkatinizi çekmiştir. Çünkü neden, bilirsiniz, bayanlar oyunlardan anlamazlar (ehehe). Hatta ne zaman ki bir sevgiliniz vardır, size şunu der: "Kocaman adamsın hala oyun oynuyorsun". Bu konudaki en klasik tribidir, "rush" yapar. O kertede bir sevgiliniz varsa, önce sabırlı olmak gerekir. Ondan sonra, siz kanka ortamında her Team Age Of ya da Quake atışınızda başınızda bitip aynı şeyi yinelerse, bir frag da (bayanlar için açıklama: frag, öpücük, sevgi babında) ondan almak lazımdır. Bunu diyen de aşk pokemonu Muder'se ben de Muder değilim abi, misal Dennis Bergkamp'ım hatta ben Anelka'yım Henry'yim. Bu arada ay şekerim aralarında kulek midir ondan oynuyolar beni bile unutuyo diyen bir sevgiliniz varsa bir frag da ondan... yok onu yapmıştınız. Diyorum son olarak (nası yani?). Bu arada bu sitede de, oyunlardan anlamak isteyen, ilgilenen bayanlar bir araya gelmişler, bir de açıklamışlar bu oyunları. Röportajlarla da desteklemişler, hoş olmuş. Eğer bayansanız kesinlikle ziyaret edin. Bayan değilseniz, "koskoca kızlar hala oyun mu oynuyorsunuz" deyip 101'i okumaya devam edin. İyidir 101, mutluluk verir. Frag Frag elma yanak ;o)

http://www.smartgirl.com/pages/games.html

CHEAT GOAT

Cheat keçisi... Enteresan bir isim. Oyunlarda hile yapıyorsanız (ben yapmam) aradığınız kod'u bulabileceğiniz (ben bulmam) bir site (ben siteye site demem, aaaay hiç olmadı).

http://www.cheatgoat.com/

Bir de CheatMagic var, yetmezse keçi... (agresif misin Mud, yolarım keçi sakalını)

http://www.cheatmagic.com/

AoKingdom

Age of Kings – Special! Her gün güncelleme, sıcak haberler, forumlar, röportajlar, anket ve TOP AOK Sitesi linkleriyle desteklenmiş hoş bir site (ben siteye site dem... demiş miydim? - olmamış)...

http://aokingdom.com/

AOK'nın yeni paket'inde (The Conquerors Expansion), Hunlar var, unique ünitelerinin ismi de TARKAN. Nereden mi biliyorum. Hadi söylüyorum, ee, eee, eee-http://ehuehe ya ciddiyim ama... Trebuchet'leri de daha yüksek hit point'e sahipler hatta. Azteklerin Jaguar Adam'ları da olacakmış bu arada...

Hem AOK hem de yeni paket'le ilgili, ırklarla, tarihle, oyunla ilgili ayrıntılı bilgi, indirebileceğiniz dosyalar, yarışmalar, hileler, anketler, sadece resim galerisi için bile (öyle "galeri" diil, araba siege ram falan var) ziyarete değer...

http://aokoutpost.8m.com/

Bu arada AOK'le ilgili bizden, "sağlam" bir site arıyorsanız (sadece 'forum'u için bile ziyarete değer):

http://fly.to/disintegrated

Weenie

Quake (I, II) ve Descent, konusunda bilmek istediğiniz tüm ayrıntılar ve tabii taktikler ve stratejiler de... Bu arada yeri gelmişken, size süper bir Quake taktiği vereceğim. Arkadaşlar, tek sıra, tek sıra, şimdi, zıplıyoruz. Evet. (Quake'den anlıyorum demedim ki, taktik vericem dedim, üstüme gelmeyin. İlla gelinecekse, tek sıra, tek sıra arkadaşlar)

http://www.weenie.com/

ingava

Bilardo, basketbol, bowling gibi, web tabanlı "online java oyunlar"... Ne oldu şimdi ne gereği vardı diyen bir insansanız sakın girmeyin.

http://gameshead.ingava.com/

Ne Zaman Çıkacak Bu Oyun? Sorunsalı

Yıllar yılı çıkacak oyunların ne zaman çıkacaklarını merak ediyorsanız, günler tepelerden aşağı vahşi atlar misali koşarken, bin ama abartı değil gerçekten sayılabilse daha çok çıkacak şekilde, bin parçaya bölünüp, oradan oraya sürüklenirken ruhunuz yetişemiyorsa bedeninize ve bu arada cümle kuramamaktan da şikayetçiyseniz, uzaklaşıyorsanız yine bulunduğunuz yerden; Durun. Şimdi şu aşağıdaki adrese gidin ve uzun süredir beklediğiniz oyunun ne zaman çıkacağını öğrenip, rahatlayın. Eğer daha uzun süre çıkmayacak gibiyse, koşun. Kaçın benden (niyeyse).

http://gaminghaven.com/ReleaseDates/

(Warcraft III, Ağustos'da çıkıyor, Diablo II siz bu satırları okurken çıkmış olmalı – olmalı? Oldu mu acaba? Eğer çıkmadıysa satırları bir kez daha okuyun)

Beta'sından test edilen oyunlarla ilgili "daha" ayrıntılı birşeyler arıyorsanız:

http://www.betazine.com/betazine/games.shtml

Das Mutlak Bookmarks

GAMESHOW:

http://www.kamernet.com/gameshow

NETSHOW:

http://www.kamernet.com/netshow

MUDER Official Site:

http://www.muder.com

BONUS

F1: http://www.f1-live.com/

Metallica: http://www.metrocks.com/

Angeline Jolie:

http://angelina.actressarchives.com/

Portal mı dediniz? Daha da fazlası diyeyim, siz anlayınız efendim:

http://www.muder.net

Mail'siz koma'yın:

muder@gsmnet.com

IRC ve diğer OLAYLAR – RESMi AÇIKLAMA

Chat ortamında gördüğünüz hiçbir MUDER, Hetfield, ReX ya da TharKun ve ya başka bir nick'le gelip MUDER olduğunu iddia eden şahıs BEN DEĞİLİM. Böyle birini gördüğünüzde hemen disconnect olun, kaçın ondan. Açılmış hiçbir INTERNET CAFE'yle kesinlikle ilgim YOK (adının içinde MUDER geçse bile). Chat yapmıyorum. ICQ da uninstall... Çok acil bir durum olur da, isterseniz, +90 533 9814300 (adam cep telefonunu vermiş demeyin, Turkcell Unimesaj, mesaj bırakabilirsiniz). Teşekkür ederim.

Küçükmüşler. Saklambaç oynuyorlarmış. Ebe'ye bizi bulana kadar arayacaksın diye yemin ettirmişler. Sonra bizimkisi eve gitmiş. Bir saat falan sonra, pencereyi açmış, sokakta hala onları arayan ebeye, "tamam git artık evine, oyun bitti" demiş...

Bir defasında da yine aynen böyle eve gitmiş ebe yumunca gözlerini. Yarım saat sonra, yemeğini yemiş olarak dönüp sobelemiş. Aynı kişiyi bir defa daha ebe seçtirmiş olması da ayrı konu tabii. Pis oyundur saklambaç. İnsanız ya, ondan sanırım. Basittir bi de insan. Ben mesela,

hala sokaklarda
O'nu arıyorum.
Bulacakmış gibi.

Bir pencerede açılıp sesi gelmiyor;

"dön evine, bekliyorum seni orada..."

Gelecek ay burada, 101'de, bir kez daha görüşmek üzre, dikkat edin sevdiklerinize, kaçırmayın hiçbir fırsatı, zamanınızı geçirmek için beraber... Ha bir de;

Eskiden TRT'de böyle resmi giyimli amcalar, bakımlı bakımlı teyzeler (küçükken de böyleymişim ben, şimdi anladım, "bakımlı teyze" ne demektir ya?) hep derdi de, ne demek bilmezdim. İyi bir şeyler olsa gerek kanımca. Onu söylemek için o kadar giyiniyorsun, yıllar yılı hazırlanıyorsun buna, adam oluyorsun.

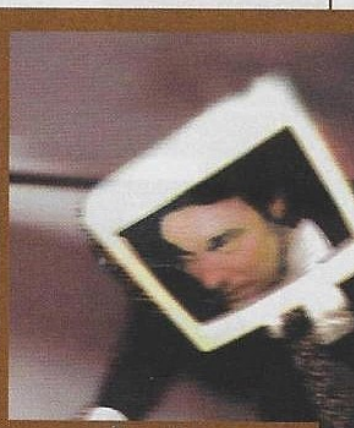
Çünkü ben adam olamamışlığım içinde bir gün olsun bunu kullanamadım, sevdiğim birine, "du bi dakka esen kal öyle, bozma" diyemedim. Şimdi, öyle güzel giyimli, hayatta bir yerlere gelmiş biri gibi hissetmek adına kendimi,

siz "Esen kalın".

Sana hiç "ışınla beni" demiş miydim? Scotty. Vazgeçtim, sabitle beni,

esen kalmak istiyorum.

İyidir Muder, mutlu eder.



Bu ay 101'de panik atak yapacağım sizlere Efendim, çok da makbule geçecek bir şey değil ama...

HerSeyiN biR sONu VarDIr

DİKKAT!

Yaz sezonu boyunca; yazarların denize girmeleri (Eminönü-Kabataş-Ortaköy hattı dahil), güneşlenmeleri, yerli veya yabancı turistlere güneş yağı sürmeleri veya sürdürmeleri, muza binmeleri ve dubaları geçmeleri kesinlikle yasaktır. Yasağa uymayanlar hakkında Kanuni müeyyideler çerçevesinde cezai işlem uygulanacaktır (İnşallah boğulursunuz)

Müdüriyet

Kamer'de en çok edilen laflar TOP 10

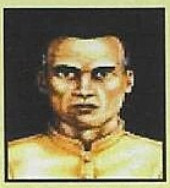
Rauf Cannes'a gitti, arkasından konuşmayan kalmadı!

1- Aferin lan çocuğa Cannes'da Türkiyeyi temsil etmek kolay değil (MEG)
2- İyi de abi herif yazısını vermeden kaçtı gitti yaaa (Polat)
3- Değil Cannes'a Amerikana bile gitse benden kurtulamaz (Nesime)
4- Herif çaldığı reklamlarla birinci oldu, adalet mi lan bu? (Engin)
5- Ne Cannes mı! Ben kan görmeye dayanamam (Serkan!)
6- Bana ordan parfüm getirmesse asıl Cannes'ı görecek o! (Çilem)
7- Bizim burdaki yarışmalar daha güzel, he he he!(Timur)
8- Defoldu gitti, kafamız dinlenir biraz, zaten ben daha iyi yaparım (Can Kantarcı)
9- Çocuğun arkasından konuşmayın lan (Babası)

Milli Takım aslında Gameshow'dan oluşmalıydı... ya da o gol nasıl kaçar yaaa!

MEG: Teknik direktör. O kadar çok sinirlenirdiki yazarlara...eee, pardon oyunculara, MEGExtra yemekten şişerdi patlardı. Zaten şişman.

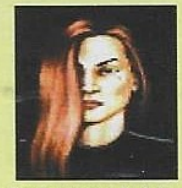
Çilem: Her başarılı (ehe!) teknik direktörün arkasında daha teknik bir direktör vardır. Sandviçleri hazırlamak ya da gidip alma konusunda canıım!



Zebani: Oyun kurucu. Fakat çok karışık oyun kurma stiliyle takımı telef etme, maç sırasında diet kola isteme ve herkese küfür etmesi ile saç baş yoldurur. Şuursuz işte!

Mert: Çok ilginçdir ki maça kendi forması yerine Kanada formasıyla çıkmakta ısrar eder. Hakeme "ipna" der, maçta uyur

Timur: İğrenç bencil forvet oyuncusu. Öyleki ceza alanı içerisinde 10 arkadaşı boş olsa ve bu rakip takımla boğuşsa yine pas vermez.

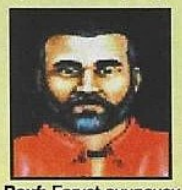


Engin: Amigo ile futbolculuk arasında sıkışıp kalmıştır. Bi bakarsınız sahada koşar ama hemen sonra tibünde davul çalar. Hemde rakip takım adına (o zaman nasıl dayak yemiyor)

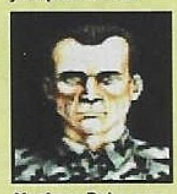
Serkan: Salak forvet oyuncusu. O kadar ki orta sahanın ortada, kornerin köşede olduğunu yeni anladı. Diğer oyuncuların olmasına bile şaşırdı.

Muder: O kadar çok Fifa, UEFA oynadı ki sahaya çıkınca maç boyunca V, A, S, D tuşlarını aradı. Onun yüzünden yenildik zaten...

Can: Orta saha oyuncusu. Maç boyunca gözleri açık uyuyup sürekli horladı. Taraftarlarımızı duyamadık, yenildik



Rauf: Forvet oyuncusu. Sürekli reklam panolarına bakıp "bu olmuş, bu olmamış, şu da olmamış" gibi fikir yürütmekten oynayamadı. Rezil oldu, olduk...



Nesime: Daha maç başlamadan kırmızı kart(lar) gördü çünkü bütün stadı tekmeledi. Bu da yetmedi kendisini tekmeledi

Tuğhan: Adventure oyuncusu. Yıllardır neden futbol oyunlarının adventure'ı yapılmaz diye yakınır. Gelir gelmez tam çözümünü yazacak.

Pilav olduk!

MEG: Pirinç Pilavı. O kadar çok pilav yiyorki sonunda pirinç pilavı oldu. Hatta üstüne yoğurt dökü kendini yedi, acayip bişey oldu

Mert: İçli Pilav. Sen herşeyi içine at, at, at, sonunda olan oldu. E bamya olacak olacak halin yokya, içli pilav oldu

Engin: Meyhane Pilavı. O meyhane senin, bu meyhane benim diye dolaşmaktan oranın meşhur pilavı oldu

Zebani: Bulgur Pilavı. Şu anda 1.5 Porsiyon Adananın yanında servise sunuluyor.

Nesime: Tekme Pilavı. Yemediniz di mi? Bi kamere gelin bakalım... Tadına bi bakın. .

Rauf: Patlıcalı Pilav. Bir tencereye yarım bardak patlıcan, 1 bardak pilav, al sana patlıcanlı pilav. E Rauf bunun neresinde?

Timur: Çin Pilavı. Amerikada çin yemekleri yemekten bir öğün aniden oracıkta pilav oldu. Mert de onu yedi!

Serkan: Her nedense onun pilav olma evresi başarısızlıkla sonuçlandı. Sonuçta lapa oldu.

Muder: Temcit Pilavı. Aynı sıkıntıları sürekli yaşamaktan, aynı dertlerle sürekli boğuşmaktan ne oldu? Temcit piavı oldu işte

Çilem: O pilav sevmez, makarna oldu

Kusmuk

Ne demişler, "Nush ile uslanmayanı etmeli tekdir, Tekdir ile uslanmayanın hakkı kötektir". Artık size denilecek hiç bir şeyim yok. Bundan sonra her gördüğüm yerde, direkt döveceğim. Yine benim dediğim oldu işte. Zor günler, batıyoruz, kapanıyoruz, yardım edin aman da aman. Benim dediklerimi taa baştan beri uygulasaydınız, okuyucuya saygılı sevgili olsaydınız, okuyucularınızın dediklerine kulaklarınızı kapamasaydınız, bunların hiç biri başınıza gelmezdi.

Dilimde tüy bitti. Hiç bir dediğimi yapmadınız. Beni bırakın okuyucularınızın hiç bir dediğini yapmadınız. Sonunda olacağı buydu işte. Hayvan herifler. Yıkılın karşımdan ya da artık benim dediklerimi dinleyin.

Durun bakalım. Şimdi size son fırsat veriyorum. Yeni sayınız elime geçsin, inceleyeceğim. Gerçi hiç bir şekilde adam olacağınızı düşünmüyorum ama bu son fırsatı size vermezsem eğer vicdanım sızlayacak. Ve ben vicdanımın sızlamasından nefret ederim. Bunun için şu son sayıyı gelecek ay benim masama bırakın ve bırakır bırakmaz defolun. Değerlendireceğim. Umarım artık, olan olaylardan ders alıp, dediklerimi dinlersiniz. Unutmayın, benim sesim, okuyucularınızın sesi. Arkamdaki binlerin duygularını size aktarıyorum. Sesimize kulak verin yoksa sesimizde boğulacaksınız.

K.A.

HaNgiSi dOğru, hAngisi YalAN V4.0

1- Rauf aslında tam olarak Cannes'a yarışmak için gitmedi, kendi cebindeki bütün parasını plajda üstsüzleri kesmek için harcadı

2- Aslında geçen ay derginin çıkmamasının sebebi herkesin paralarını hawai'ye gitmek için harcamasıydı

3- Bu ay karşımıza hiçbir aksilik çıkmadı.

4- Mert Timurdan daha sorumsuzdur...

5- Işık hızının aşıldığı kesinlikle yalandır. Einstein'e uzanan eller kırılsın inşallah!

6- Hayır Timur Mert'den daha sorumsuzdur

7- Amerikalı bilim adamları Laboratuvar ortamında ışık hızını 300 kat aştığını kanıtladılar.

8- Nesime bir Tenten posterine 30 milyon vermiştir

9- Dergide bütün Serkanların salak olması bir tesadüftür

10- Yeni içeceğimiz Ananas suyudur...

son sayfa

MUHABBETİN GERİSİNDE KALMAYIN!

FRP VE MAGIC THE GATHERING SEVEN VEYA ÖĞRENMEK İSTEYEN HERKES FRPGMAGIC'LE TANIŞSIN DİYE

6 SAYI BİR ARADA
4.750.000 TL YERİNE
SADECE
2.000.000 TL

WARHAMMER,
SON HABERLER,
RÖPORTAJLAR
TSR ÜRÜNLERİ TANITIMLARI,
MAGIC THE GATHERING,
WHITE WOLF ÜRÜNLERİ
BİLGİSAYARDA FRP,
SCIENCE FICTION,
VE DAHA NELER NELER...

FİYATA KDV VE SINIRSIZ MAVRA DAHİLDİR

KAMER
YAYINCILIK
Tel: 0212 260 0225 - 260 3776
Fax: 0212 259 0791

bazı
web sayfaları
dergilere
çıkarlar...

BAZI
DERGİLERİN
WEB SAYFALARI
OLUR vs vs ...

BU DERGİDE İSE HERŞEY VAR

net★show

türkiye'nin yeni internet dergisi

internet hakkında
okumanız, görmeniz,
duymanız, çekmeniz,
kliklemeniz, yani,
bilmeniz gereken her şey...

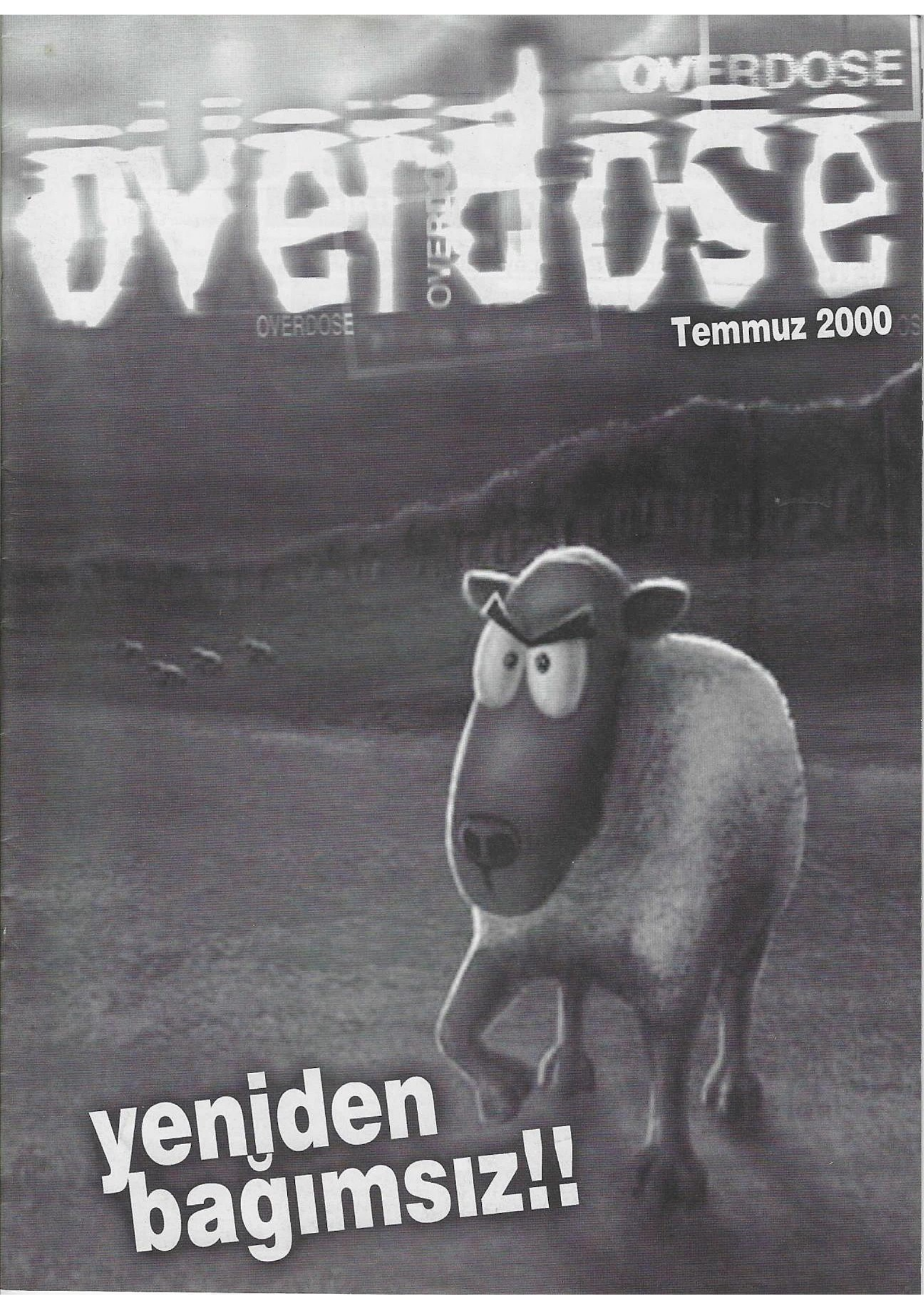
ha! bir de MAC diye biri.

TEMMUZ Sayısı bütün gazete bayiilerinde....

overdose

OVERDOSE

Temmuz 2000

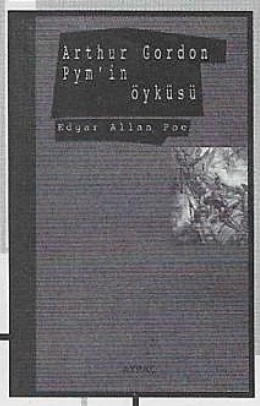


yeniden bağımsız!!

AYBAŞI

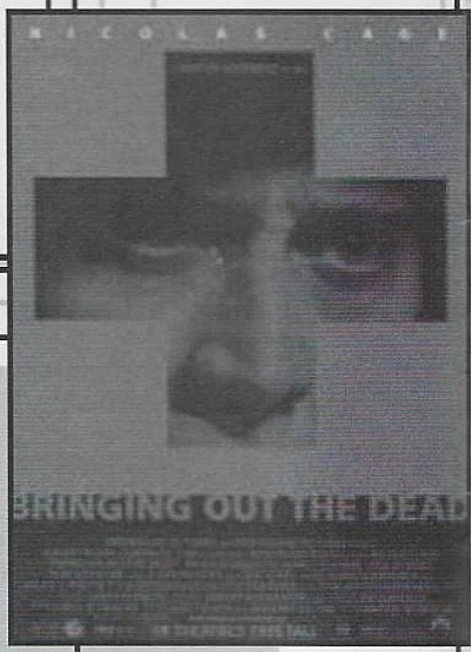
aylık kültür sanat aktiviteleri.

kitap — Arthur Gordon Pym'in öyküsü - Edgar A. Poe



Nihayet Edgar Alan Poe'nun tek romanı olan "Athur Gordon Pym'in Öyküsü" Türkiyede de basıldı [inanılmaz ama gerçek, herşeyin yeni farkına varılıyor]. Usta yazarın şimdiye kadar yazdıkları kitapların içinde en çok zihinleri meşgul eden roman, yarım kalması ile ünlü. Birçok yazar Edgar A. Poe öldükten sonra romanı tamamlamaya çalışmıştır. Arthur Gordon adlı kahramanın kendi ağzından aktardığı ve korku ve dehşet dolu bir deniz yolculuğunu anlattığı kitap, okuyanı hemen etkisi altına alabilecek bir atmosfere sahip. Özellikle deniz yolculuğu sırasında Arthur Gordon'un başına gelenleri okurken tüyleriniz diken diken olacak. Ve tabii sonlara yaklaştıkça sizi inanılmaz bir süprizde bekliyor... Bu kadar ünlü ve tartışma yaratan kitabı alıp okursanız Poe mezarında daha rahat uyuyacaktır...

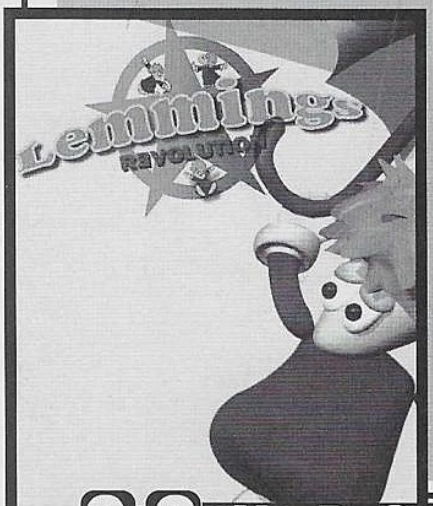
sinema — Bringing out the dead



Scorsese filmlerine karşı hep saygım vardır. Duru bir atmosfer, derinlemesine işlenmiş karakterler, filmin her karesine sinen nefis bir sinema anlayışı Scorsese'ı diğerlerinden hemen ayırır. Taxi Driver, Raging Bull, Casino gibi nefis filmlere de imza atan Scorsese bu sefer Nicolas Cage gibi bir aktörüde yanına alarak yine nefis bir filme imza atmış. Newyork'un en belalı bölgesinde ambulans sağlık görevlisi olarak çalışan Frank Pierce'in [cage], yaşamının kabusa doğru gidişini ve kendisini kurtarabilmesi için başka insanları kurtarmaya çalışmasını izlerken, elinizde olmadan etkileneceksiniz. Nefis çekimler, konu ve oyunculuklar. Scorsese yaparsa iyisini yapar.

oyun — Lemmings Revolution

Ah ah! Bu lemmings zamanında az çektirmedi bana. Rüyalarımda, düşüncelerimde hep bu küçük belalar vardı. Başkaları onları görmese bile ben hep yanımda görüyordum ve onlarla yaşıyordum. Ölmemeleri için olmadık hareketler deniyor ve onlar kurtulurken ben ölüp ölüp diriliyordum. Bu yeni Lemmings'i de çok beğendim. Eski tadı yakalamışlar bence. Tabii ilk Amigada efsane olan Lemmings kadar olmasada bununda kendine has zevk veren tarafları var. Yoksa acı mı demeliydim. Oynayın...

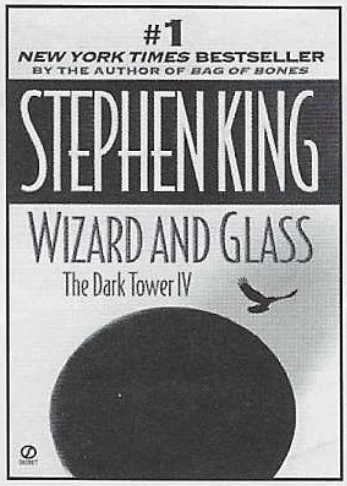


müzik — In Flames - Clayman

İsveç'in medar-ı iftiharı olan In Flames beklenen albümünü nihayet çıkardı. Goteborg stili Death Metalin en iyi uygulayayıcısı olan In Flames [ki türü başlatan At the Gates adlı babalar babası gruptur. Ne yazıkki dağıldılar], bildiğiniz gibi Jester Race ile patlama yapmıştı. Bu efsane albümden sonra ünü katlanarak artan grup "Whoracle" ile tempoyu biraz düşürmüş olsada geçen sene çıkardıkları bomba albüm "Colony" ile ünlerini pekiştirdiler. Peki Clayman nasıl? Walla In Flames'in sıkı bir takipçisi olarak söylemem gerekirse bu albümü kendilerine hiç yakıştıramadım. Hayır kalitesiz olduğundan değil. Sanki biraz aceleye gelmiş gibi. Parçalar çok kısa ve 2 nakarat bir solo ile işi bitirmeye çalışmışlar. Halbuki In Flames'de müzikal olarak ayrıntı ve zenginlik hakimdir. Fakat bunda nedendir bilinmez tempo iyice düşmüş, önceki albümlerin çoşkusu da gitmiş. Yine de "Square Nothing", "Clayman" ve "Suburban Me" gibi nefis parçalar bulabilirsiniz. Ama tamamında değil...

FANTASYA

Can Kantarcı



[Yağmur mu yağıyordu?]

Merhaba. Ben, Can Kantarcı [küpe taktı]. Yanımdaki de çılgın çocuk Rahmanhan [böğürdü]. Karşıdaki de çılgın malak Emrecan Çakır [saçlarına fön çekti, kas yaptı]. Hemen köşedeki Ali Demirel [ismim bir marka, dedi]. Öte yandaki Metin Milli görünümünde CounterStrike oynayan Bleda [schlafgut, dedi]. Beri yandaki çantasının ağırlığını sırtına bilimsel olarak yaymaya çalışan Evren Sıradağlar [Allah Allah ya, dedi]. Hemen uzakta iğrenç güneş gözlüğüyle hiç de hoş olmayan tavırlar sergileyen ise, Özgür Akpınar [babalar be, dedi]. Etrafta dolanıp herkese salak salak laf atıp, insanları kıl eden rahip tadındaki insan, Alper Daçe [üzerime yürüdü]. İğrenç. Ama onun yanında o güneş gibi yüzüyle ve "ee peki o kızın adı taşimasu mu ekiki" diyerek sıcak gülümseyişiyle duran Yaman Denizer [funk dinledi]. İşte bu. Ha, bir de şaşkın gözleriyle mrai var ama [geberdi]. Fantasya'ya bir kere daha hoşgeldiniz.
Sizi bilmem ama ben bu ay gerek finallerim, gerek GameShow'un bir ara kaybolması, gerek de bir süreliğine başka türlere yönelişim nedeniyle fantezi edebiyatını biraz da olsa boşladım. O yüzden bu seferlik biraz eskilere yönelecek, şimdiye kadar haklarında bir çok şey söylenmiş fakat benim değinmediğim eserlere bakacağız. Fakat önce haberler:

Avalon'un Sisleri serisinin üçüncü kitabı Geyik Kral çıktı. Daha okuyamadım, gelecek aya yazabilirim sanırım. Yalnız, kapağı beğenmedim ben. Çok cart.

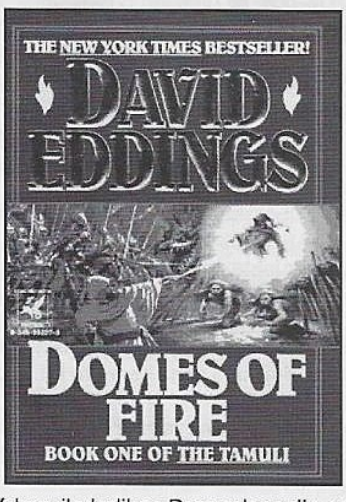
Ayrıca, benim bir önceki sayı yazdığım Eddings'in Tamuli serisinin Türkçe ilk kitabı çıktı. Hemen alınız.

Arka Bahçe Yayıncılık Haziran ayında çizgi romanlara devam demişti ama, patladı sanırım. Hepimize geçmiş olsun.

Yine bir çizgi romansal haber: Conan'ın haklarını Alfa Yayıncılık'tan satın alan Aksoy Yayıncılık, Türkiye'de hiç yayınlanmamış Conan maceralarını piyasaya sundu. Ne güzel.

Yüzüklerin Efendisi'nin birinci filmi geldi. Star'a geldi. Evren'de ilk defa, diye duyurdular. Star gazetesi de "Alemin *** koduk" şeklinde manşet attı. Yalan söyledim evet.**

Haber faslı da bu kadar. Buyrun bu ayın asıl kısmına:



Margaret Weis & Tracy Hickman - EjderhaMızrağı Destanı

İlk kitabı sanırım geçen sene Şubat ayı civarı çıkmıştı bu serinin. O zaman aile kitapçımızda [?] şöyle bir dolaşırken gözüme çarpan EjderhaMızrağı'nın birinci kitabı açıkçası pek ilgimi çekmemişti. Yüzüklerin Efendisi'nden sonra, bu türde olup da bana daha fazla zevk verecek bir kitap düşünemiyordum vesaire vesaire. Zaten okumaya başladığımda da bu kuşkularımı doğrular nitelikte faktörler görmedim de değil. Yalnız, ilerledikçe Dragonlance'in aslında ne kadar sağlam temellere oturtulmuş bir dünya olduğunu gördüm.

Bu noktaya gelince, kendime göre bir açıklamada bulunmak istiyorum. Fantezi eserleri üç türe ayrılmaktalar: İlki, Yüzüklerin Efendisi'nin hemen hemen tek örneği olduğu Destan-Fantezi türü. İkincisi, Ursula K. Le Guin'in yazdığı Yerdeniz serisinin başını çektiği Felsefi-Fantezi. Üçüncüsü ise Weis&Hickman ve Eddings gibi yazarların eserlerinin oluşturduğu Popüler-Fantezi. İlkinde tipik destan özellikleri görülmekte. Romantizm had safhada. Karakterler ya tamamen iyi, mükemmel, ya da tamamen kötüler [Saruman ve Boromir ayrı, yüzük tarafından etkilenen Istar ve Numenor olayı]. Mesela Yüzük Kardeşliği yolculuk ederken bir tane bile zıt fikir yok. En azından olması gerektiği kadar yok. Hep ufak tefek şeyler. İkinci alt türde genel bir fantezi kurulumu var ama burada olaylar, diğer iki alt türe göre çok daha arka planda. Her şey çok daha simgesel. Üçüncü de ise kolay-okuma dediğimiz faktör ön planda. Olaylar temel unsur. Simgesellik yok denecek kadar az. Fakat bu türün güzelliği, her şey olması gerektiği gibi. Başka bir deyişle, işler güllük gülistanlık gitmiyor. Buna verebileceğim en iyi örnek Dragonlance'de Raistlin'in tavırlarıdır. Benim şimdiye kadar okuduğum kitaplardan genel çıkarımlarım bu şekilde. Ve eklemek isterim ki, bu yazdıklarım normatif niteliğe sahip değillerdir. Sadece olanı söylüyorum, olması gerekeni değil.

EjderhaMızrağı diye başlayıp, buralara kadar gelmeyi başardığım için kendimi ayrıca kutluyorum. Gerçekten de, Dragonlance serisi çabucak okunabilen bir seri. Fakat fantezi türü okumaya başlamak için doğru bir seçim değil. Bu türden maksimum zevk alabilmek için kesinlikle Yüzüklerin Efendisi ilk önce okunmalı. Her ne olursa olsun türün şimdiye kadar yazılmış en iyi kitabı bu. Eğer bunun üzerine okursanız bir Dragonlance'i ya da bir DarkElf Trilogy'yi çok daha hoş olur, tatlı olur, 1-0 olur, bizim olur [espri yapmaya çalıştım].

EjderhaMızrağı'na genel bakıldığında göze çarpan tek büyük eksikliği, karakterizasyonun göründüğü kadar güçlü olmaması. Gerçekten de tek sağlam, her şeyiyle tamam tek karakter Raistlin Majere. Birazcık da onun kardeşi olduğundan dolayı Caramon Majere. Geri kalan kahramanlar çok yüzeyseller. Serinin benim çok hoşuma giden başka bir güzelliği de, aksiyon dolu olması. Yani bir bakıma "A John Woo Film". Abartısız söylüyorum, serinin birinci kitabını bitirdiğimde, Yüzüklerin Efendisi'nin tamamını bitirdiğimdeki aksiyon tatminini almıştım. Dragonlance Chronicles'a bu yönden mükemmel denilebilir. Eklemek istediğim başka bir şey de, İngilizce kitap okuyan insanlara: Bir yerden Dragonlance Legends üçlemesini kesinlikle edinin. Kanımca Chronicles'dan (yani EjderhaMızrağı Destanı) daha güzel. İnanılmaz tavsiye olunur.

Eh, sona geldik. Aslında her son yeni bir başlangıç. HAHAHA. Gelecek sayıya, bomba bir yazı geliyor: "Neden "Fantasya"?". Kaçırmayın! Sustum.
[Bir ceket vereyim.]

Ve mektup kısmı başlıyor. yine karşınızdayım işte. Bu ay yine mektup yağdı overdose'a yani mail! Bu durumda sanırım Mail sistemi mektup yollamak için en iyi ve en kısa yol. O halde sizden ricam artık mektupları mail olarak yollamanız olacak. Şimdi buyrun:

İşte en can alıcı kısım BAŞLIYOR

soRU, cEvAP, MAvra, HikaYe...Herşey

SEALAMINALEYKÜM ZEBANİ

Nasılsın, iyisindir inşallah. Aslında çok uzun süredir sana mail atmayı istiyordum ama tembelliğim nedeniyle bu güne kadar kaldı. Ben GS' yi üç yıldan fazla zamandır alıyorum, bunda ne anormallik var diyeceksin ama hakikaten bir anormallik var çünkü ben tam 2,5 yıl boyunca bilgisayarım olmadığı halde GS aldım (üstelik çevremdekilerin: "olm sen salakmısın bilgisayarın yok bilgisayar dergisi alıyosun" vs. tepkilerine rağmen.) Eğer bir insan bilgisayarlarla ilgisi olmadığı halde bir bilgisayar dergisini takip ediyorsa o dergide bir anormallik var demektir. Netekim sizde de hakikaten anormallik var. Sizin anormalliğiniz, yani diğerlerinde olmayan şey; içtenlik, samimiyet, dostluk, hırçınlık, mavra gibi şeylerden oluşan bir karışım ve ben bu karışımı çok seviyorum.

Artık bir bilgisayar sahibiyim ve tabi ki sorularım var. Gerçi bazıları bilgisayarla ilgili değil ama burası OVERDOSE:

Pol: Bir kaç insan hiçbir karşılığını almadan, gündüz yakıcı sıcakta, gece ise karanlıkta yalnız başına köpekler gibi çalışıp bir dergi çıkarıyorsa ["Olm siz salak mısınız? bırakın artık şunu" tepkilerine rağmen] o kişilerde gerçekten bir anormallik var demektir. Asla ödenemeyecek maddi ve manevi bedeller sonucunda ruhlarının parça parça olduğunu bildikleri halde... Ama hala espri yapıyorlar, içtenler, sıcaklar ve seksiler...ay pardon. Neyse, burası Overdose'du di mi? Her sorunun bir cevabı vardır burda, kendimizinkiler hariç. [Hüzünlü başladık bu ay, bakalım gerisi ne olacak!]:

no:1: Ben 2-3 yıl öncesinin oyunlarını arıyorum (GS de görüpte oynayamadığım oyunlar). Ama hiçbir yerde yoklar. Böyle oyunları satan bi yer yok mudur bu memlekette yaw?

Pol: O oyunları bulmanın şimdilik 2 yolu var [benim bildiğim, isteyenler düşünüp daha fazlasını bulabilir tabii]: Birincisi, bazı bilgisayar satıcıları [kısaca Tüccar diycem onlara] eski oyunları CD'lerde arşivliyorlar ve "eskidir, o zaman değerlidir ve arz-talep kanunlarına göre de pahalıdır" mantığıyla o oyunları satıp ceplerde derin bir krater oluşturabiliyorlar. İkincisi ise İnternetteki oyun satışı yapan firmalardan almak [bunlara da kısaca Profesyonel ama hissettirmeden geçiren Tüccar diycem. Ehe, amma da kısa oldu]. www.beyond.com ya da amazon.com'da istediğin oyunu ısmarlayabilirsin. Hem kutulu, orijinal mis gibi... Kimsede kredi kartının numarasını çalamaz [açmayalım şimdi bu konuyu.]

no:2: Amiga'nın hortlama şansı var mı? Sence yeniden bir Amiga fırtınası yaşanabilir mi? Bu soruyu sorma nedenim Amiga lafını duyan eski kullanıcıların gözlerinin dolması. İnsan merak ediyor walla...

Pol: Böyle bir ihtimal, evrende herhangi iki yıldız arasındaki uzaklık/1. Yani tamam bunun kadar olmasada [demin ne fena abarttım öyle!], bir hayli zor. Şöyle düşünelim: Piyasadaki herşey ve herkes artık PC, Macintosh için üretiyor, çalışıyor. Know-how ile para'nın çoğu bunlara yatırılmış. Amiga [üzücü ama] kendini PC teknolojisine göre revizyon ederse ve tabii ki tepeden tırnağa ucuz olursa hortlayabilir. Bakın koskoca Silicon Graphics bile "Silicon PC" adı altında makineler çıkarıyor [Intel Cip'li]. Hemde bilinen en muhteşem mimariye sahip olan Silicon Graphics yapıyor bunu. Amiga'yı o eski ve o anki teknolojinin ilerisinde bir makina olarak seveceğim ben. 512 KB'de işletim sistemi yapabildiği ve buna rağmen sorunsuz çalıştığı için... İzin verirsen biraz ağlamam lazım...

no:3: MEG'in STAR TREK düşmanlığı nerden kaynaklanıyor? Yoksa çocukluğundan kalma STAR TREK'le ilgili kötü bi anısı mı war?

Pol: Star Wars gibi dandik bir fantaziyi sevipte [İlk film hariç, hele şu phantom menace aptallığı asla birinci film filan değil], Star Trek gibi amacının evrendeki zeki uygarlıkları aramak ve iletişim kurmak olan bir diziye "tu kaka" demesini ben bile anlayamıyorum. Diğerinin arkasında Lucas olduğu için belkide... Belkide Lucas ile bizim MEG birbirine aşıktır [olmadı olmadı tamam!].

no:4: Hani tren maceranı yazacaktın (zebani trende he ehuhe he!). Ne oldu? Niye vaz geçtin? Hadi yaz hemen bekliyorum.

Pol: Tren Macerası mı? Ne Treni ayol? Ben bilmi...Tamam şöyle: Trende uyandım, Bir gece önceki açlığım korkunç boyutlardaydı. Restorana indim ve kahvaltımı istedim. Üstü kapalı bir tepsi geldi. Şaşırdım ve açtım: içinden alnına kürşad ismi kazınmış kesik bir kafa çıktı. Yedim onu... [bu

mektup

sürükleyici hikayenin devamı önümüzdeki ay :))].

no:5: Marty Friedman gitti (ühühühühühü) ne olcek şimdi? (ulumak istiyorum izninizle aaaauuuuuuuuu)

Pol: Walla ilk duyduğumda ben de ulumuştum; hatta kişnemiştim [hangisi daha kötü acaba?]. Marty abinin yerine ise Savatage'dan ismini bilmediğim bir gitarist gelmiş [savatage'ı pek sevmem!]... Umarım iyidir.

no:6: Bush dinler misin? Süper bi grup walla tavsiye dediyorum.

Pol: Bildiğim tek Bush, George Bush derdi Rauf burda olsaydı [kınamak serbest!]. Hayır dinlemedim, ama tavsiyene uymaya çalışacağım [birisinden bedava bulursam :))]

no:7: Megadeth'in; New world order, demon bell, these boots diye singleları ve Hidden Treasures diye filmler için yaptıkları şarkıların yer aldığı bir albüm varmış. Bunlar sende var mı? Bende niye yok? Varsa nerden bulduğunu söyle de bizde alalım.

Pol: Evet var, bende de var ve satıyorum: ne kadar olduğunu söyleyeyim mi? İstersen söylemiyim ehe... Benimde müzik Tüccarı olduğumu unutma :)). Bu albümleri Akmar pasajında bulabilirsin. Internetten alış veriş yapıyorsan [yapmamak için hiçbir sebep yok. Korkmak ve endişelenmek içinde... bakın şimdi olay şöyle: Siteye girdikten sonra...]. Aradığın herşey www.frontstage.com'da var. Orda yoksa Netshow'un yeni sayısında var [Reklam yapmak lazım]. Alıyor musunuz Netshow? Cidden çok çok güzel bir dergi. Internet üzerine daha iyisini bulursanız suratıma tükürün tazyikli [çok mu iddialı oldu ne?].

Walla ilk mailim böyle ucubik bi şe oldu (mutant gibin). Doğru dürüst maillerde yeniden görüşmek dileğiyle eywallah diyorum.
Kürşad (ya da QURSHAD) Albayrak

Pol: Olabilir. Burası Overdose! Her türlü mail burada doğal karşılanır. Ama seninkiside gerçekten mutant gibi olmuş [ne demekse artık!]. Şimdi bak madem mail attın bundan sonra atacağın mailler için sana bir dost tavsiyesi vereyim: **"Ne aradığını bilmeyen insan, ne bulduğunuda bilemez, o yüzden Overdose'a mail atarken imla kurallarına, wordpad'de türkçe karakterlerle yazılmasına, .rtf formatında kaydedilmiş olmasına ve bu şekilde dosyayı attach edip göndermeye dikkat etmelidir"** Böyle tavsiyeyi her yerde bulamassın :))

Selam Zebani;

Bu sana ilk mailim. Şu %2'ye girmenin zamanın geldiğini düşündüm kendi kendime... almıştım. Şu disket verdiği sayı...
Yıl 1995, aylardan aralık, günlerden cuma, renklerdende maviydi...
10. sayınızı (kdv dahil 60.000 TL idi o zaman) bilgisayarcıda gördüm.
İçinde Need For Speed, Cyberia, Mortal Kombat 3 gibi oyunların tanıtımı wardı. Bilgisayarcıya bu dergiden 1 tane istediğimi söyledim ama bana 1 tane kaldığını ve onunda satılık olmadığını söylemişti. Bende oradan çıkarken çaktırmadan dergiyi yürüttüm. Evet sizinle ilk böyle tanıştım. ilk aldığım sayıyı beleşe getirmiştim, ondan sonra bugüne kadar düzenli olarak derginizi aldım. Kapanmalarda çok üzüldüm, tekrar açılmalarda çok sewindim...vs . İnşallah beni bir daha üzmezsiniz...

Pol: Ah ah! Sana bizim hala nasıl üzgün olduğumuzu [sadece 3 kişi dergiden] anlatabilmeyi bir becersem! Şu satırları yazarken bile düşüncelerimdeki karamsarlığa gem vurmakta zorlanıyorum. Biz kimseyi üzmüyoruz, ama bazıları nedense [5000 kişi oldular] bizi üzmekten beter yaptılar. Sağ kolumuzdu onlar, çok yakınımız gibiydiler ve o kolumuz koptu şimdi. Bir kaç Gameshow dostu [sizler] kaldınız bizimle... Diğer dostlarımız, anlaşılmadık bir şekilde düşman oldular [içimizde bile oldu bir tane!]. Evet, sana bir anlatbilsem nasıl üzgün olduğumu, hayal kırıklığımı...

1- İlk olarak logo'ya değinmek istiyorum...Bence çok güzel. Eskisini o kadar beğenmiyordum. Ortaokul öğrencisinin derste sıraya karaladığı yazı gibiydi... Şimdiki gerçekten harika. Kim yaptıysa eline sağlık..

Pol: Oh be! Sonunda beni anlayan çıktı... Neydi o eski logo'nun hali? Tamam belli bir alışkanlık yapmıştı ve belkide göz bir şekilde alışmıştı ama bir dergi logosu olamayacak kadar da estetikten yoksundu. Bu çok güzel! Bakıp bakıp estetik duygularınıza orgazm yaşatabilirsiniz [tüh ayı!, afedersiniz]... Nerde kaldık? Ay iyice batırdım... Diğer cevap!

2- POSTER VERİN... Evet öyle iğrenç bi oyunun öyle iğrenç bi posterini verin ki, durmadan poster verin diye sızlananların sesi kesilsin...

Pol: Artık kimse "Poster verin" demiyor... Diyenlerin çoğu Poster verenlerden almaya gittiler, geri de dönmediler.

3- CD VERİN... Evet öyle lanet virüslü bi cd verinki CD verin diye sızlananların sesi kesilsin..

Pol: Artık kimse "CD verin" demiyor... Diyenlerin çoğu zamanında uğraşıp, emek harcayıp sadece "Eskiden hep CD verin derdi okuyucularımız, hadi onlara bi kıyak yapalım" düşüncesiyle verdiğimiz CD'yi suratımıza fırlatıp, diğer CD verenleri almaya gittiler, geri dönmediler, sanmıyorum ki dönsünler...

"sorununuz ne olursa olsun, her yere danıştıktan sonra bir de **Overdose'a** danışmayı ihmal etmeyin. Kimbilir, **belki de gerçek çözüm** hiç tahmin etmediğiniz yerde keşfedilmeyi bekliyordur

HAZIR MISINIZ?

UYUZ OLURUM

Bu ay sizden...

- Birisinin ben GAMESHOW okurken elimden- ver şunu bir bakiim diye alması (yalakalığın bu kadarı)
- Elimde CD gören arkadaşların önce alıp kapağına bakmaları daha sonra arka kapağına bakmaları daha daha sonrada CD' yi çıkarıp arkalarına çizik var mı diye bakmaları (hey Allah' ım)
- Büyüklerin:
Kızlarla aran nasıl ? Diye bir soru sormaları. Yaw bir kere kızlarla aramda geçenler özel bir konudur. Sorulur mu bu soru. Hem sanane (duyanda kızlarla aramda çok bişey var zannedecek)
- Ben havuzda sessiz sakin bir köşede doğanın sesini (sinek vızıltılarını) dinlerken oradan birisinin koşarak öküz gibi suya atlayıp kulağıma su kaçırması
- Daha önce izlediğimiz filmleri "TV'de ilk kez" diye yutturanlara...
- Ufolara inanmayanlara...
- Duygu sömürüsü yapan kedilere...
- Suçluya,"Hapisten kaçmak için mi tünel kazdınız"diyen Reha Muhtar'a...

TAVSİYE KÖŞESİ ARTIK SİZİN

Sorunlu tavsiye köşesi yeni bir yapılanma kararı aldı. O köşeyi yazan arkadaşların verdikleri tavsiyelerden memnun kalmayan çoğu okuyucuyu bu göreve çağırıyoruz. Tavsiyeler artık sizin elinizde. Her ay sizin önerileriniz doğrultusunda tavsiyeler yer alacak o köşede. Şimdi tek yapacağınız değişik kategorilerde tavsiyede bulunmak. Böylece tek bir kişinin değil birçok kişinin değişik tavsiyeleri olacak. Sizden ricam Racing, Simulasyon, Adventure, FPS, Action, Sport, Manager, Rpg, Strateji ve Real Time Strateji kategorilerinde 5 tavsiyede bulunup tavsiye@kamernet.com adresine mail atmanız. Bundan daha basit bir birşey olamaz [yapma yaa! :))]...

ve tabii ki
CAN ALICI AÇIKLAMA

Gönderdiğiniz Maillere herşeyden önce teşekkür ediyorum. Fakat çoğunda sorunlar oluyor. Kısaca onları açıklamak istiyorum. Lütfen ama lütfen mail gönderirken dilbilgisi kurallarına uymayı ve de en önemlisi Türkçe karakterler olmasına dikkat edin. Çünkü bunları düzeltmek o kadar çok zaman alıyor ki dergi bu yüzden geç bile çıkabiliyor [ciddi söylüyorum]. Ayrıca Lütfen mailleri Mail penceresine yazarak değil, Wordpad'de [bu en önemlisi] yazıp "zengin metin biçimi" ile kaydederek [gavurcası "rich text format"] gönderin. Çünkü sadece text olarak gönderdiğiniz mailler'de baş belası olan ve asla düzelmesi mümkün olmayan "Enter" hataları oluşuyor. Dünyanın en sabırlı insanı bile onları düzeltmez. Bu yazdıklarımı ciddiye alacağınızı umuyor ve üzülerek mail penceresindeki ve "zengin metin biçiminde" olmayan mailler'ı dergide basamayacağımı belirtiyorum. Söylediklerim zor şeyler değil. Nefes almaktan daha kolay hatta! Teşekkür ederim.

4- TRAŞ KÖPÜĞÜ verin... Benimki nerdeyse bitiyor o yüzden...
Pol: Artık kimse "TRAŞ KÖPÜĞÜ" verin demiyor, İlk diyen sensin :)) Enginin masasında FHM, esquirea [böyle mi yazılıyordu] adlı maço-faça dergilerinin verdiği traş köpüğü, losyonu, boku püsürü duruyor, ordan alabilirsin [engin görmeden, eğer görürse üzülerek söylüyorum yeni aldığı 1 metrelik su tabancasıyla sana benzin fırlatır ve üstüne de kibriti çakar :))].

5- İcq ring nedir? (walla bilmiyorum) Nasıl üye olunur?
Pol: Bunun için troll@muder.com adresine bir mail atman yeterli. Sana oldukça açıklayıcı bir bilgi gelecektir. Bana da yolladılar ama direk sildim, para istiyorlardı sanırım, oraya gelince silmişim ehe [şaka!]

6-Gameshow'un chat odası olayı nedir?
Pol: Bunun içinde meg@gsmnet.com... ehe. Düşünsene bütün cevapları link vererek yanıtlarmışım [hmm, düşünmek lazım!]. Gameshow chat odası 4 hatta 5 yıldır varlığını sürdürebilmiş ender ve kaliteli chat odasıdır [şimdi uydurdum]. irc.anet.net.tr'e bağlan ve kanallardan "gameshow"u seç. Sakın küfür etme... Engine "top musun olm sen?" deme. Yoksa ne yapacağını biliyorsun!

7-Type O Negative'in "Bloody Kisses" albümünü dinledinmi? Dinlediysen nasıl buldun?
Dinlemediysen dinle?
Dinlemediysen nasıl bulacaksın? (ne iğrenç kombine sorular)
Pol: Hayır dinlemedim. Dürüst olarak söylemem gerekirse Type O Negative'i hayatım boyunca da dinlemeyeceğimi sanmıyorum. Birşey kaçırdığımıda düşünmüyorum, çünkü tadına varmam gereken sonsuz sayıda müzik grubu, albümü ve şarkısı var "metal" ağacı altında. Onlara yetişmem lazım. Eeee, madem bunları söyledim dürüst olarak birşey daha söyleyeyim: Type O Negative'i dinleyebilmem için bende ciddi bir şekilde genetik ameliyat yapılması gerekiyor, malesef [bu söylenenlerden hiçbir şekilde alınmamalısın biliyorsun di mi? söylediklerim sana değil!]. Ama sen bana bir yolla bakalım dinleyeyim [rezilim demiş miydim? :))].

8-Bilgisayarda VCD seyrederken çok takılıyor, (frame olayı) eskiden böyle olmuyordu.(o zamanlar ekran kartım 1 MB S3Trio Plus'tı) Şimdi i740+voodoo 2 var ama bir türlü sorunu çözemiyorum... Ne yapmalıyım?
Pol: Active Movie kullanırsan sorun olacağını sanmıyorum... Dene! Olmassa bir mail daha at [garantiledik]

9-Red Alert 2 çıkacakmış. Bu sefer savaş Rusya ile Amerika arasında geçecekmiş (Gerçi sende duymuşsundur ama ben duymayanlar için söylüyorum.) Ne zaman çıkacağı hakkında bilgin war mı?
Pol: Red Alert 2 ile ilgili geniş yazı Previews sayfalarında var. Hatta şu anda cevabı biliyor olmalısın? E o zaman niye beni uğraştırıyorsun [hem suçlu hem güçlü, hem kel hem de fodul. he he!].

10-FRP olayına girmek istiyorum ama bir türlü sevemiyorum... Hiç bir bilgim olmadığından aldığım FRP oyunlarına bön bön bakmakla yetiniyorum... Bu tarzı bana sevdirecek çok zor olmayan oyunlar hangileri???
Pol: Bilgisayarda FRP oyunlarını yapanlar bu oyunları oynayacak insanların en azından FRP sistemini, ne anlama geldiğini ve nasıl oynandığını bildiklerini farz ederek hazırlıyorlar. Bence FRP'yi öğrenmek istiyorsan ya bir gruba katılıp masaüstü FRP oynamanı [en iyi orda öğreniliyor ve seviliyor], ya da FRP&MAGIC almanı öneriyorum [reklam demiştim:)]. Ayrıca Baldur's Gate'i de alabilirsin [aman tanrım! tavsiye ettim, inanamıyorum. Lanetlendim!].

11-Bilgisayarım PII 350, 64 SDRAM, Voodoo2 kısacası... TNT2 veya daha yeni bir Voodoo Card alsam görüntüde anlaşılır derecede bir düzelme olur mu, yalnızca hızda mı farkeder?
Pol: İkisinde de farkeder. Özellikle yeni çıkan Voodoo'lar çok çok iyi özelliklere sahip. Herşey bir arada [şampuan reklamları için yeni slogan olur bundan!]

12-Şiddetle beklediğin oyunlar war mı?
Pol: Walla "Escape From Monkey Island"ı şiddetle bekliyorum. Birde herhangi bir "tycoon" oyununu...

13-Bu sıralar bitirme tezi ile uğraşıyorum... Ekonomi, finans ve leasing ile ilgili bildiğin siteler war mı? Yok mu???
Pol: Walla bizim ekonomi, finans ve leasing ile aramız dehşet olduğundan istersen sana web adresi önermiyim. Kalırsın :))... Yahoo veya herhangi bir arama motoruna git. Orda ekonomi ve diğerleri için tahminiden de fazla site bulursun...

THAT'S ALL FOLKS... Şimdilik benden bu kadar Zebani.
YOUR FRIEND OF MYSERY ..."GÖKÇE"
Pol: Tamam! Benden de bu kadar. Ama dur bu kadar değil: **"Okumak gıdadır. Okuyan insanlık, bilen insanlıktır. Bu sebepten dolayı Overdose'u zevkle okumak ve bilmek için mail atarken imla kurallarına, wordpad'de türkçe karakterlerle yazılmısına, .rtf formatında kaydetmiş olunmasına ve bu şekilde dosyayı attach edip göndermek kişinin kaderidir".** Evet bu kadar!

Bilsisayarının bu teknolojik hızla yarışması mümkün değil biliyorsun! bir süre sonra o da teknolojini ruhsuz mezarlığına oynadım ama inanki dosyalarını da silmişim

Sevgili Polat,

Ben Ekin Yegül. Sana bir e-mail, bir disket gönderdim fakat ne disket için ne de E-mail için cevap aldım. Eğer ilk e-mailimi almadıysan bana 0.212.261.32.27 nolu telefondan telefon

mail ve HikaYe KAmpanyaSı sürüyor Lütfen gereken ilgiYi GösteRELİm. ÖzeLlikLe Hikaye de...

aç. Şincik gelelim fasülyenin faydalarına:
Pol: Ekin! bana mail gönderdin ve bende sana bir mail gönderdim. Fakat senin az paranoyakça olan "Bu mailimi nerden buldun? söyle yoksa kafanı gözünü dağıtırım senin leş kargası" mailini aldıktan sonra ne yapacağımı bilemedim :)). Halbuki o mail bu mail'dı [iyice karıştı!]. Neyse. Fasulyenin tek faydası yendikten sonra -çok afedersiniz- insanı rahatça osurtup ortamda oksijen bırakmamasıdır [pardon faydası değil, zararı olacaktı :))]:

1-) Mp3 indirebileceğim sitelerin adreslerini verebilir misin? (Nasıl indirebileceğimi de anlatırsan sevinirim)
Pol: Walla site olarak değilde sana Napster'ı bulup, ordan MP3 indirmeni önerebilirim. Fakat Napster'da şu sıralar fırtınalar kopmakta Metallica yüzünden. Bilgisayarında Metallica MP3'leri yoksa Napster'ı kullan. Ayrıca Netshow'un son 2 sayısında genişçe açıklanan MP3 dosyası var. MP3 ile ilgili bilmek istediğin herşey o dergide var [walla yeri geldiği için söylüyorum :))]...

2-) 3D hızlandırıcı ekran kartından ayrı bir parça mıdır? (bana söylenilen öyle)
Pol: Zaten kendisi bir ekran kartıdır... Üzerinde de 3D oyunlar ve programlar için özel olarak üretilen bir çip vardır. Grafikte de görüldüğü gibi bu çip :))

3-) Benim Pentium 150 mmx, 32 mb edoram, 8gb harddisk (eskisi hakkın rahmetine kavuştu), 4mb PCI 3D ekran kartı olan bir bilgisayarım var. Hangi real time stratejileri oynayabilirim? (Upgrade deme züğürtüm)
Pol: Şimdi bu konfigrasyonla zaten Real-Time stratejilerin çoğunu oynayabilirsin [Tiberian Sun, Age of Kings]. Soru şu olmalıydı: "Ben bu bu özellikleri olan bilgisayarımda hangi FPS, action oyunlarını oynayabilirim? Upgrade dediğini duyar gibiyim. Babaaaaa!". Evet artık anladın. Zaten bilgisayarında ömrünü doldurmuş, babanın cüzdanıyla senin aranda real time bir savaş başlaması kaçınılmaz...

SEVGİLER
EKİN YEGÜL (eyegul@ixir.com)

Pol: Benden de sevgiler ama önce : **"Sevmesem yaşadığımı duymuyorum/ Sevsem yaşamaktan yoruluyorum...".** [Mert'in kulaklarını çınlattım biraz!]. Gerisini biliyorsun: rtf, wordpad, imla kuralları, türkçe karakterler...

ZEBOŞ BU MEKTUBU DA YAYINLAMA...

Bak zebani sen hiç akıllanmıcan mı? Hem mektup diyosun başımızın etini yiyosun, hemde sana iki aydır mektup yolluyorum birine bile cevap vermiyosun (hiç değilse ismimizi yaz bari). Her neyse bu sana ilk mektubum (aslında ikinci ama ilkini salladın). Böyle ilk mektupları yayınla bari bee!! Sana kendimi tanıtayım bari: 22 yaşındayım, esmerim, zekiyim, yakışıklıyım işte böle biriyim zeb idare ediyoruz. Şimdi sorular, hadi kolay gelsin.
Pol: Zekayla güzellik arasında ters orantı olduğunu düşünürüm hep [nedenini de sonra açıklayacağım. Böyle sonra açıklarım diyipte kaç şey açıklamadığımı bana söyler misiniz bir gün? teşekkürler.] Böyle alçakgönüllükle narsistlik arasında mısındır hep Aycan? Demek esmer, yakışıklı, zekisin ve böyle idare ediyorsun ha? Hmmmm...ilginç, bi ara laboratuarıma gelir misin? :)) Cevaplar hemen: [bu arada yalan söyleme bana senden mail gelmedi, kontrol ettim 5 milyonluk mail database'imi]

1- Legacy of Kain - Soul Reaver adlı oyunu dergimizde tam çözümünü yayınlarsanız çok sevinirim, ayrıca bu oyun hakkındaki düşüncelerin nelerdir?
Pol: Legacy Of Kain - Soul reaver'ı dergide açıkladık ama tam çözüm değildi. Şu anda yer darlığından dolayı açıklanacak başka oyunlar var. Ancak yeterli talep gelirse yeni verdiğimiz ekte herşeyini açıklarız. Neden olmasın? Fakat bunun için bize oldukça yakışıklı ve zeki bir yazar lazım... Ne dersin? Seni beğendim :))

2- Şu cheat kısmını yayınlamasanız ne iyi olacak walla, oyunun ruhunu benimde zevkimi alıp götütüyor.
Pol: Cheat kısmı için ne dedi duydunuz mu Gameshow dostları? İnanabiliyor musunuz? Aman tanrım! Yakışıklı abimize bir iz bırakalım mı? :)) [alınmıyorsun di mi? burda yazılanların çoğu samimi bir hava taşır]... **(o zaman bakma oraya dicen ama olmuyo göz alışkanlığı).**
E bakma ne diyim? Yoksa Enginin tadına mı bakmak istersin [bi saçmalık var sanki ehe!]

3- Yngwie malmsteen'i tanırsın süper çalıyor aleti, sen ne düşünüyorsun yngwie abim hakkında? (kendileri abim olurda).
Pol: Tanımam, bilirim. Evet süper çalıyor, hızlı çalıyor ama o çaldıkları [bütün süper virtüözler için söylüyorum] "yetenek şov"dan başka birşey değil. Ne şarkıların içinde "müziğin ruhu" ne de insan ruhuna

gömülmek zorunda kalacak. Altı ay dayanır diyorum hatırlamıyorum. Oyunu da bulamadım. Save HD'yi de formatladım. Üstüne de çekirge istilasına uğradım

"müzikal katkı" var. Bunun yerine mekaniklik var, teknik var, hız var... Dakika da bilmem kaçyüz nota basmak, bence tek başına gitar çalanların patlamış benliklerine ve egolarına yaptırdıkları bir egzersizden öteye gitmiyor. Yapılanlarda müzik olmuyor. Birçoğunuz buna karşı çıkabilir. Ne olursunuz çıkmayın çünkü bu söylediklerim tartışılacak cinsten şeyler değil, sadece "müzikal duygularımın" kelimelere dökülmüş hali. Çok fazla inandığım şey; müzik saf duygulara hitap eder, mantığa değil. Bu durumda "doğru ve yanlış yoktur, "güzel ve çirkin" vardır... Bu süper virtüözler de bence müziğin çirkinlerinden.

4- Zeb birde şu gelecek zamanlarda çıkacak olan nacizade oyunların tam olarak ne zaman çıkacağını ilan

Ve Yeni GAMESHOW yazarları belli oldu

Sonunda gelen bir sürü mail okundu, değerlendirmeler yapıldı ve yeni Gameshow yazarları belli oldu. Herşeyden önce gösterdiğiniz ilgiye çok çok teşekkür ediyoruz. Meğerse ne çok kişi varmış yazı yazmak isteyen, hem de karşılıksız, sadece yazı yazma isteğinde olan... Bunun için çok mutlu olduk. Aslında keşke yazarlık başvurusuna katılanların hepsine yazı yazdırma fırsatımız olsaydı. Her biri tıpkı bizim gibi içten ve sıcak olmaya çalışmış. Mavra ile oyun anlatımını dengelmeye çalışmış. vs. vs. Ancak birkaç kişiye verebiliyoruz bu görevi. Katılan herkese tekrar teşekkür ediyoruz. İşte yeni yazarlar:

1- Metin ÖZER - Strateji
2- Engin ULUKURTLAR - RTS
3- Emrecan ÇAKIR - RPG
4- Ali DEMİREL - Action
5- Aykın CAKALOZ - RTS
6- İrem UYGUN - Action
7- Veysel SEZMEZ - Spor
8- Özgür BUDAK - Strateji
9- Berkan DERYA - RTS
10- Nurettin TAN - FPS

İsimleri geçen arkadaşlar benimle mail yoluyla temas kurarsanız sevinirim...

etseniz çok iyi olur, sizin bu işi herkesten iyi yapacağınızı bildiğim için söylüyorum.
Pol: Tam üstüne bastın! Bu ay Overdose'da var... Görmüşsündür. E şimdi sen gördüğüne göre ne diye... eheh!
5- Baldur's Gate'de bir karakter kattım partime, 3.chapterde bir yaralı adamcağızı tapınağa götüreceğim sırada bana biraz geç kaldın, çok oyalandın gibisinden laflar söylüyor ve partiyi karıştırıyor; herkes birbirini doğruyor şimdi ben bu zatı ne yapiiim? (lütfen çok ciddiyim oyunun en zor kısmında tek kalıyom, hepside 4. 5. leveldeki karakterler). Bu bana yapılır mı? Gel len buraya hıncımı senden alcam...
Pol: E şimdi adam sana sebebi söylüyor: Geç kaldın demekki. Öyle her yaralıyla uğraşıp hümanistlik yapmak senoryonun dahilinde değil demekki. Ne yapacaksın peki? Ha söyle ne yapacaksın şimdi? ["böylesinide ilk defa görüyorum ayol" demeyin sakın :)].
6- LOGOOOOO...(anlayan anladı)
Pol: Anladınız mı Gameshow dostları? Ben hiçbirşey anlamadım. Sanırım olumsuz bişeyler söylüyor. Ne dersiniz yakışıklı arkadaşımızın derisini yüzüp yatak çarşafı yapalım mı? [ohaaa! :))].
Gameshow'un bütün sayılarını aldım aldırdım,şu ana kadar Mac ve senin aranda hiç bir fark göremedim. Zeb sanki senin Mac olduğun gibime geldi hep bu zamana kadar.(hep içimde kalmıştı bu soru(n), neyse saçmaydı unut gitsin). Böyle düşünmüştüm çünkü Gameshow ile aramızda çok iyi bir dostluk var, bu dergide olan bütün şahısları hep bir bütün olrak kendime adadım. Gameshow bir cansız dergiden öte benim çok daha farklı bir kavramdı. Gameshow'u canlı kılan sizleri, hepinizi çok seviyorum. Bütün iyi gelişmelerin gameshow'un olması dileğiyle...
Aycan "CRUSADER" Özkayın
Pol: Hmm, bak bu da ilginç. Mac'le aramızdaki stil farklılığının zamanında nasıl bana küfür ve hakaret olarak döndüğünü bilirsin [bazı okuyuculardan ki hala beni iğrenç olarak görüyorlar... Ne ilginç bir yaratık şu insanoğlu. Neyse boşver, Mac duymasın bunları :))...] Düşüncelerin için teşekkürler Aycan. En çok da iyi gelişmelere ihtiyacımız var, bunca şeyin kötü gitmesinin hala ısrar ettiği bir dönemde hemde... Benimde seninle ilgili bir düşüncem vardı uzun zamandır [baştan yalan olduğu belli :)], Şuydu: **"Dertlerini dökecek dostları olmayanlar, kendi yüreklerini kemiren yamyamlardır. Bu durumda yamyam olmamak için Overdose'a mail atarken imla kurallarına, wordpad'de türkçe karakterlerle yazılmısına, .rtf formatında kaydetmiş olmasına ve bu şekilde dosyayı attach edip göndermeye dikkat etmelidir, yamyam**

Ne zaman gelecek bunlar?

Oyun	Firma	Çıkacağı Tarih
- Age Of Empires 2: Expansion	Microsoft	Sonbahar 2000
- Arcanum	Sierra	Yaz 2000
- Baldur's Gate II: Shadow of Amn	Interplay	Yaz 2000
- Black&White	EA	Yaz 2000
- Blair Witch Project	G.O.D	Kış 2000
- Conquest: Frontier Wars	Microsoft	Sonbahar 2000
- Crimson Skies	Microsoft	Yaz 2000
- Dark Reign 2	Activision	Yaz 2000
- Deus Ex	Eidos	Şu sıralar
- Diablo 2	Blizzard	Temmuz ayı içinde
- Duke Nukem Forever	3D Realms	Bizce çıkmayacak!
- Dungeon Siege	Microsoft	Sonbahar 2000
- Evil Dead: Ashes to Ashes	THQ	Sonbahar 2000
- Fly 2	G.O.D	Kış 2000
- Freelancer	Microsoft	Kış 2000
- Ground Control	Sierra	Yaz 2000
- Halo	Bungie	Kış 2000
- Harpoon 4	SSI	Yaz 2000
- Heavy Metal F.A.K.K 2	GOD	Sonbahar 2000
- KISS: Psycho Circus	G.O.D	Yaz 2000
- Max Payne	G.O.D	Kış 2000
- Mech Warrior 4	Microsoft	Sonbahar 2000
- NFL Fever 2001	Microsoft	Ağustos 2000
- Oni	Bungie	Yaz 2000
- Pool Of Radiance 2	SSI	Kış 2000
- Settlers 4	Blue Byte	Kış 2000
- Shogun: Total War	EA	Şu sıralar
- Sid Meier's Civilization III	Microprose	Kış 2000
- Silent Hunter 2	SSI	Sonbahar 2000
- SimMARS	Maxis	Bahar 2001
- Simon the Sorcerer 3D	Southpeak	Yaz 2000
- Star Trek DS9: The Fallen	Simon&Sch.	Ağustos 2000
- Star Trek: Voyager: Elite Force	Activision	Yaz 2000
- Star Wars Episode 1: Obi-Wan	Lucasarts	Kış 2000
- Summoner	THQ	Sonbahar 2000
- Team Fortress 2	Sierra	Sonbahar 2000
- The Longest Journey	Funcom	Yaz 2000
- Throne of Darkness	Sierra	Sonbahar 2000
- Tribes 2	Sierra	Sonbahar 2000
- Vampire: The masquerade	Activision	Yaz 2000
- War Craft III	Blizzard	İlkbahar 2001
- Warlords: Battlecry	SSI	Yaz 2000

atlanmış
alıdır [baş soytarısı da Berkeley denen rahiptir]

olma!". Biraz garip ama öyle :))

Merhaba Zebani,

Ben Onur'un annesi Hülya...Seni Gameshow'daki yazılarından tanıyorum.Her ne kadar çok iyi tanıdığımı söyleyemesem de kafa yapını, hayat görüşünü ve fikirlerini beğendiğimi söyleyebilirim. Malum, etrafta genellikle 'lay lay lom' gençliği hüküm sürüyor. İstanbul'da yaşıyor olsaydım, Kamer'e gelip hepinizi tanımak isterdim. (Özellikle de Saffet'i)...

Bilgisayardan ve bilgisayar oyunlarından pek anlamadığım için sana o konularda bir şey soramayacağım. Her şeyin gönlünce olmasını dilerken, hep böyle kal derim. Selam ve sevgilerimle...Görüşmek üzere hoşça kal...

Hülya Göndem

Pol:İşte Overdose'da bir ilk daha [diğerleri neydi?]: Gameshow'u ve Overdose'u okuyan bir Anne [Hülya Hanım mı desem? Yani ilk defa oluyor bu, ne yapsak? ehe!] müthiş bir medeni hareketle mail atıyor [onca genç uyuyor!]. Walla ne diyeceğimi bilmiyorum. Teşekkür ederim. Onur sürekli bahsediyordu zaten mail atacağınızdan ama ben pek ihtimal vermemiştim açıkçası. Walla birgün bekleriz İstanbula ve Kamere, zaten Onura da söylediğim gibi sizin biraz strese ihtiyacınız var. Kertenkelem Saffet bile davet ediyor sizi:)). Yalnız gelirken rica ediyorum Diet Kola alarak gelin [Ehe rezillik baki bende...]. Ya da durun gelmeyin, bizim biraz huzura ihtiyacımız var, biz gelelim oraya tanri misafiri olarak [arsızlık da baki!]. Size tekrar teşekkür ediyorum bu anlayışınızdan dolayı. Diğer "olm oynama oyun, okuma böyle saçma sapan dergiler, bırak atariyi, ders çalış, adam ol" diyen Annelere de örnek olur umarım [burayı başka Annelerin okuduğunu sanmıyorum, siz ilksiniz!]. Şimdi size bir oyun anlatayım... eee, pardon mesaj vereyim: **"Hülya hanım, başka maillerinizide bekliyorum, bunu saymam :))..."** Hoşçakalın.

Hep soru hep soru!

"Arkadaş bi kerede bu çocuk ne yapar ne eder nerede kalır aç mıdır? Susuz mudur ? Diet kolası bitmiş midir? diye soran yok" **diye düşünürken sen, ben bunu düşündüm ve dedim ki: Zebani ne yaparsın ne edersin ne içer nerede kalırsın, aç mısın? Susuz musun? Diet kolan bittiyse göndereyim. Dur üzerini örteyim de (arkadaş çattık yaa):**

Pol: Hayır! Huzursuzum, hayal kırıklığı içersindeyim, hüzünlüyüm, endişeliyim ve bir yıl boyunca deliksiz ve rüyasız beyaz bir uyku istiyorum: dünyayla aramda sadece bir battaniye olsun istiyorum. Evet şimdi örtebilirsin üzerimi. Ne? Cevaplardan sonra mı? Peki:

1- Yaw ne istersiniz Muazzez Ersoy' dan. Kadın ne güzel nostalji yapıyo işte: "Biiir fincan kahve olsaaaaam"... Metallica üç milyon satsın da göreyim. Hem ben o kadını seviyom (bwahhahhahha(Şarkıları en az parmak uçunda kıvranıp duran sümük kadar sevimli)).

Pol: Muazzez Ersoy'u Meg'lerle beraber Ankaraya giderken mecburi olarak dinledim malesef. Kadın birşeyler söylüyor bir erkek hakkında, fakat ne kadının [yani Muazzez teyzenin] ne de erkeğin ne mal olduğunu anlayamadım. Kadın şarkılarında sürekli o erkeğe "geber, canın çıksın, it herif, az kırmadın kalbimi, haktır bu sana, toprağın altında kalasın!" anlamına gelen şeyler söylüyor ama hemen ardından da "kıyamam sana, özledim seni, nerdesin şimdi, hasret kaldım gak guk" anlamına gelen şeylerde söylüyor. Bilemiyorum ki bu çelişkili müzik hakkında ne desem? Bu "aşk, sevgi" temalı müziklerden kusasım olduğunu mu söylesem? İnanılmaz satıyor ama o ayrı. Neyse ben cevaplara devam edeyim başka bir makamda:

2- Neden nostalji yapmak isterler? Neden eski günler onlar için güzeldir. Temizdir. Eski günler (dergiyi kastetmiyorum - yaşlıların muhabbeti) de ne vardı ki? Ne yol var. Ne su var. Televizyon yok. İstediğinizi alamıyorsunuz. Hiçbir şey yok. Yoksa eski güzel günler genç oldukları, soytarılık yaptıkları, kebap yaptıkları için mi güzel? Ne dersin?

Pol: Çünkü çok fazla hayal edilecek bir gelecekleri yok. Geçmişe sığınıp şimdiyi sevmiyorlar. Herşey onlar gençken güzel, yaşlıyken değil. Tüm inandıkları kavramlar şimdinin değil, hep geçmişin, özlem duydukları geçmişin. Onlar televizyonu, yolu, suyu ya da istediklerini alamadıkları günleri değil, istedikleri kendilerini şimdi ya da gelecekte bulamayacakları için geçmişi seviyorlar. Şimdi yapamadıkları, yapamayacakları şeyleri geçmişte yapmamanın pişmanlığı içindeler... Bazen hak vermiyor değilim onlara, fakat yaşamınızla ilgili önemli bir karar alırken asla yaşlı bir insana danışmayın. Yoo yanlış anlaşılmasın bu; çünkü rezillik, iğrençlik ve çirkeflikle tıka basa dolu sözde modern çağımızın, yaşlı insanların dürüst tecrübelerine göre olmadığını anlayıp, bocalamamak için danışmayın. [buna göre ben kaç yaşındayım :)))]...

3- Düşünüyorum: GAMESHOW' da yazar olarak çalışmaya başlamışım. Her şey yolunda. Yazılarımı bitirmek üzereyim. Kendi paramı kazanacağımın hayaliyle patron' un (kim dedin? Patron dedim yaw. Ne patronu koçum biz bir aileyiz hahhahha(bu arada maaşları MEG veriyor dimi? Ne maaşı? Tamam)) yanına sokulup maaş istiyorum. MEG suratıma bakıp: MAAŞ mı dedin? Ne maaşı koçum? Biz bu işi hobi için yapıyoruz. Ama ama ben düşünmüştüm ki. Ve bir anda MEG öyle bir gülüyor ki MEG' in kafasını domateze (domates diil domatezdir aslı. En azından bizim köyde öyle) benzetiyorum. Kamer' de bir uğultu başlıyor. Ne oldu MEG? Niye gülüyorsun. MEG gülmekten konuşamıyo —- Maaş Maaş! Herkes birden bana bakıyo. Ve onlarda gülmeye başlıyorlar. ZEBANİ, NESİME, RAUF, ENGİN, MERT. Herkes katıla katıla sürüne sürüne gülüyor. Çaycı. Oyun oynayanlar. Ve ben dayanamıyorum. Kapıyı kapatıp çıkıyorum. Kapıdan dışarıya baktığımda birden dikkatler bana odaklanıyor. Ve sokaktakilerde gülmeye başlıyor. Ne olursunuz gülmeyin. Ne fayda! Millet yerlerde sürünüyor gülmekten. Ve ben Türkiyee'yi terk edip Afrika'da yılanların, çıyanların yanında yaşamımı idame ettiriyorum. (olm sen şizofren falan mısın? Hayır komiserim. Düşünüyorum.)

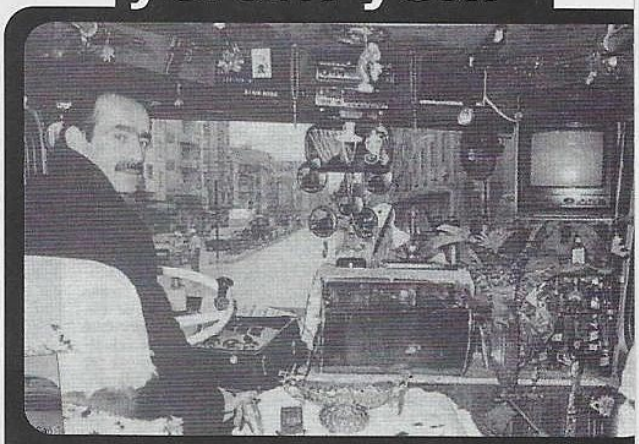
Pol: Ne diyim? Seni düşüncelerinle baş başa bırakıyorum. Yalnız beni orda pek anlamamışsın: ben orda sana maaş verilmesi için sürüne sürüne ağlıyordumda sen gülüyor sandın [Ehe hadi len:))].

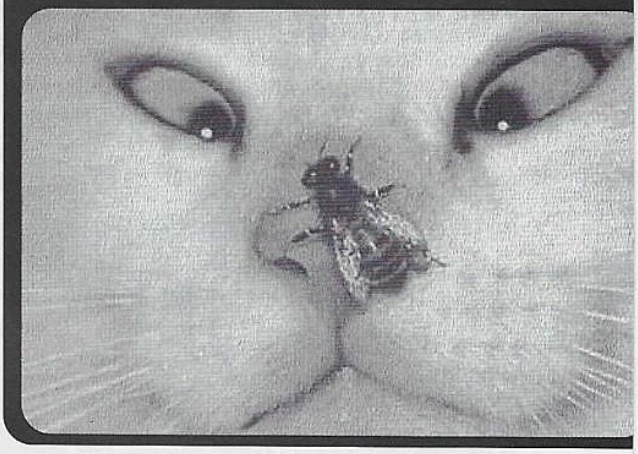
4- Çok amaçlı spor tesisi ne demek? (bak kısa soru sorabiliyom)

Pol: Bir yanda eskrim, diğer yanda tekvando yapılan ve en ufak bir harekette her iki tarafın birbirine girdiği multi-complex yapı.

5- Hem yabancı kaynaklı bir derginin yayın haklarını alıp-yayınlayıp hem de, Türkler neden oyun yapamıyor diye konuşmak ne demek?

yorum yok!





Pol: Bu anlayış [Türklere yatırım yapmama, İnsan faktörünün sıfır olması] benim dimağ sınırlarımı zorlayan fakat sinirlerimide yıpratan bir anlayış. Hepsinin canı cehenneme diyorum! Bu ülkenin bir zamanlar güzel olan insanlarını şimdi çirkinleştiren tüm anlayışlara da lafım...

6- Okuyucunun nazı nasıl çekilir? (isteğini yazabilirsin yanlış anlamam)

Pol: İstediğimi yazabilir miyim? Emin misin? Peki:.... Yo hayır yapamayacağım [ehe ehe, acaba ne demek istedi bu çocuk?]

7- Chat' te senin nickini kullanan birisi görülürse ne yapılmalı? Telaşa kapılmalı mı?

Pol: Hayır hiç kapılmamalı, çünkü benim Chat'le filan alakam yok. Son gözlemlerim sonucunda türk irc kanallarında yüzeysellik inanılmaz boyutlarda. Bilinen sosyal yaşamla - IRC apayrı şeyler. Bu chat kanalları bence insanlığın şimdiye kadar taktığı en muhteşem maske. İnanılmaz! Ama bir iki tanesi bunların dışında, düzeyli konuşulan, tartışılan yerler [isim yok, reklam yapmam Overdose'da... Ehe yalancı mı dediniz? Tamam kabul!:))].

Muhammed *Bıktım senin şoparlıklarından* ARSLAN

Pol: Walla Muhammed bende bıktım şoparlıklarımdan. Bir tedavi olmam şart. Biliyor musun hiç "şoparlıklar ağrısız, sızısız tedavi edilir" diye bir yer? Sen bunu da düşünedur, ben sana bir şey söyliyim: **"Geçmişi hatırlamayanlar, onu bir kere daha yaşamak zorunda kalırlar. Bu yüzden geçmişi bir daha yaşamak istemiyorsan Overdose'a mail atarken imla kurallarına, wordpad'de türkçe karakterlerle yazılmısına, .rtf formatında kaydedilmiş olmasına ve bu şekilde dosyayı attach edip göndermeye ehemmiyet göstermelisin, yoksa geçmişte çakılıp kalırsın".** Hadi, şimdi, hemen, çok geç olmadan...

Muha Muha Can Zebani...

...gözleri boncuk zebani. Baktım ki zaman kötü, kardeş kardeşi vuruyo dedim sana bir mail atayım. Ben direk sorulara geçmek istiyorum:

Pol: Muha muha saçları ipek Mertan; ona bakarsan "Silah icat edildi, mertlik bozuldu. Dünyanın çiviside yerinden çıktı". Ehe ne biçim bi giriş oldu bu anlamadım ki? Hemen cevaplara geçmeli kısa yoldan:

1)Efendim ben Baldurs Gate'i bitirdim, çok memnun kaldım, ısrarla Tales of the Sword Coast'ı arıyorum. Nitekim şu ana kadar bulabilmiş değilim. Kamerde var mıdır? Nerde vardır?

Pol: Onu bulabilmek, efsanevi anka kuşunu bulmaktan daha zor desem doğru kıyaslama yapmış olur muyum? Hayır mı? Peki... Kamerde yok [nasıl olmaz?] fakat telefon edersen sana ya bulurlar ya da bulabileceğin yerleri söylerler. Eğer İstanbulda oturuyorsan Nişantaşında bulunan "Gerekli şeyler" dükkanına uğra. Büyük bir ihtimalle [yüzde 72!!!], ya vardır, ya da yardımcı olurlar [dikkat ettiysen nerde bulunur söyelemedim :)). bilsem!!].

2)Aklıma geldi sen eskiden her oyuna Kamerde var derdin. Kamere gittim rafta 5 cd ya vardı ya yoktu bilemiyorum. O oyunlarda baya bi eski oyunlardı. Niye böyle?

Pol: Eeee... O oyunlar korsandı ve belli riskler altındaydı. Şimdi herşey orijinal. Sor bak bir oyun? Evet Kamerde orijinali var.

3)Avrat okur sayısında gözle görülen bi artış var. Kapanmadan önce yılda bir olurdu şimdi her sayıda mevcut. Nedir bu, neye bağlıyosun?

Pol: Sevgili bayanlar! duydunuz di mi nasıl bir tabir kullandı sizin için? Ne yapalım bu arkadaşı? Ne? Ne dediniz? Yok ben yapamam kusura bakmayın, siz yapın, ben yokum [hadım edecekler, kaç!! :))))]... Şaka bir yana zaten kadınların da bilgisayar dünyasına girmesi gerekiyordu. Bilgisayarlar çok fazla maço olmadan [aslında oldu], biraz feminen bir taraflarıda olmalıydı [biraz dedim dikkat!]. Gerçi şu anda istenilen seviyede değil ama olacak... Buna bağlıyorum ve bağlamakta ısrarlıyım...

4)Monkey Island 4 çıkıyo ama megafonda yoktu bu ay. Olmazki ama haberini vermek lazım böyle güzide oyunların. "Escape from monkey island" adı altında çıkıyo oyun. Üçer üçer boyutlu görüntüler var.

Pol: Bu ayki Previews sayfalarında var, hatta görmüşsündür. Madem gördün, ne diye bana... :)

5)MTV hakkında yazdıklarını okudum daha bi sevdim seni. Bir insan nasıl sever o müzikleri aklım ermiyo. Ben şahsen hayatta izlemem, ölürüm daha iyi ehehe. Number1'da aynısı. TGRT de "Huzura doğru" seyretmek daha zevkli.

Pol: MTV'ye esas kızgınlığım bu iğrenç post-modern çağa müzik adına çok fazla prim tanıması. Ve asla insan doğası olmayan karakterlerle ucubik şovları öne sürüp sanki bunlar hep varmış gibi davranmaları. Gençlerimiz mtv denince tapınma moduna geçer, gavur eleştirmenler ise değişimin adını mtv koymuşlardır. Bence çağın en yavşak markasını seçerlerse bir gün oyum mtv'ye... Tabii ki Türkiyedeki taklitleri olağanüstü berbat durumda. Yavşak olunacaksa, mtv gibi ya olunmalı, ya da bırakılmalı. Huzura doğru kaçta başlıyor? Şu sıralar ihtiyacım var da :))

Yeni yazar olayı baya bi iyi oldu kanaatindeyim. Sizden adam olmaz bari yeni yazarlar yazsın oyun. Utanın ne diyim. Ama biz yine her ay başında Gameshow için gerzek bayicilerle dialoğa girmeye devam edicez. Gameshow için herşey yaparız. Hangi dergide var canım böyle güzel koku. Ben burda mailimi bitiriyorum. Şimdilik eyvallah Zebanican Mertan "crom" Deniz

Pol: Bizde zaten yazarları Gameshow'u miras bırakmak için aldık. Biz beceremiyoruz bu işi netekim. Belki onlar başarır! Bizde bakıp gülümseriz, uzun süredir suratlarımızdaki tek bir kırışığın bile olumlu anlamda oynamadığını düşünürsek... Gameshow'a destek verdiğin için teşekkürler. Bişeyler söyliyim yoksa içimde kalacak: **"İnsan iyiliği nereden görürse memnun olur, fakat asıl sevindiren umduğumuz yerden gelen iyiliktir. Eğer iyilik yapmak istiyorsanız Overdose'a mail atarken imla kurallarına, wordpad'de türkçe karakterlerle yazılmısına, .rtf formatında kaydedilmiş olmasına ve bu şekilde dosyayı attach edip göndermeyi benimsemiş olmalısınız".** Ha bir de Gameshow'u benimseyin tamamdır :))

Buenos Dias

Zebani, bu mektubu geçen ay yollayacaktım ama sınavların çokluğundan vakit bulamadım ve şimdi yazıyorum. Bu yüzden geçen ay yazmak istediğim bir iki şeyi şimdi yazıyorum:

Pol: Bizde geçen ay Gameshow'u çıkaracaktık ama gemi su alıyordu ancak boşalttık. Bu yüzden çıkarmak istediğimizi şimdi çıkarıyoruz :)). Buyur, rahatlıkla yazabilirsin:

1:) Nisan sayısında bi arkadaş madmac'in söylediklerinin yalnış olduğunu ve homo promosyon kuşağı diyerek insanları yargılamamak gerektiğini söylüyor. Ama yalnış düşünüyor çünkü eğer bir ülkede insanların %80'i gazetelerin verdikleri çatal bıçak takımlarının kalitesine bakarak alıyorsa homo promosyon kuşağının sayısı 4000'den katkat daha fazladır.

Pol: Katılmamak elde değil ama...

2:) Yine aynı arkadaşa: sen bu adamların ne zaman yaptıkları hatadan dolayı okuyucuyu suçladıklarını gördün yada okudun? Sen bi kere GAMESHOW'u OKUYOR MUSUN? Hangi satırlarda böyle bir şey yazıyo?? Sen KUSMUK köşesi okuyor musun? Önce gerçekçi olmayı öğren sonra bu insanları eleştir.(Bu (ben dahil) bütün gameshow okurları için geçerli)

Pol: ...şimdi o arkadaşa da cevap hakkı doğuyor. Sanırım düşüncelerini değiştirdi. En azında bize yanıldığımız hakkında bir mail göndermedi. Heralde şimdi gönderecektir. Hmmm, neydi senin mail adresin?

Şimdi sorular:

1:) Beatles'ı severmisin? Beatles hakında ne düşünüyorsun? Hiç dinledin mi?

Pol: Beatles'ı ne severim, ne de nefret ederim. Nötr yani. Çağlarının pop ikonu olmuşlar, kitleleri peşinden sürüklemişler bu doğru. Beni ilgilendiren yaptıkları müzikleri ki zaten onun içinde birşey söyleyecek kadar dinlemedim. Dinlediğim kadarı ise bana birşey ifade etmedi. Ama Pop ya da Rap dinlemekle, Beatles dinlemek arasında bir seçim yapmam gerekseydi hiç kuşkusuz Beatles'ı seçerdim.

2:) Tavsiye köşesi için sadece bi tür hakında tavsiye göndersek olur mu?(RTS gibi)

Pol: Elbette olur. Sen yeterki yolla. Bu arada arkadaşlar çok az bir mail geldi tavsiye köşesi için. Lütfen hadi... Sen yolladın mı Can o köşe için bir mail? Dur bakiim, hayır yollamamışsın... Hemen.

ŞİKAYET KUTUSU:

Gameshow Dostlarına çağrı. Eğer dergiyle, yazarlarla, sayfalarla, Overdose'la, kısaca herhangi bir şeyle ilgili şikayetleriniz, memnun olmadıklarınız ya da sevemedikleriniz olursa şikayet kutusuna bir mail atmanız yeterli. Her ay bu kutuda şikayetleriniz yayınlanacak ve varsa önlemi alınacaktır [Logo değişmez abi yapmayın yaa... :))))]. Şikayet kutusu için mail adresimiz: sikayet@kamernet.com Maillerinizi bekliyoruz...

Ve bu ayki şikayetler! Tavsiye için de göndermenizi bekliyorum.

1- "Olm kaç kere sölicem size şu dergiyi adam gibi çıkarın diye!. Ulan siz beni hiç dinlemicek misiniz? ne lan bu sayfaların hali? Ciltten bazı sayfaların sonları okunmuyor, resimler bölük çıkıyor. Sevgili Zebani biliyorum ordasın. İşin şakası bir yana, cidden bazen resimler çirkin gözüküyor. Quark XPress kullandığını sanıyorum ve bu programda cilt payı varmı bilmiyorum ama bir de cilt payı bırakmayı denesene. Bakalım nasıl olcak. Yani resimler ciltin içine girmesin. lütfen bu mailde bilmişlik tasladığımı sanma sadece fikrimi söledim. Kolay gelsin."

- Nazım Can BEDİR

Pol: Cilt payı bırakılıyordu tabii ama yeterli olmuyordu. Artık cilt problemi yok gördüğün gibi. Hepimiz mutluyuz. Teşekkürler...

2- "Bende şikayet çok, hehe. Öncelikle, niye hala Overdose ek olmadı ya? Bu bir öneri niteliğinde olacak ama bence Overdose ek olsun ve onun yerine şöyle 4-6 sayfa gibi bir miktarda FRP bölümü filan gelsin. Ya da hatta şu planınızı yapın ve FRP&Magic ile Gameshow birleşsin. F&M zaten çıkamayan bir dergi. Yani canı sıkılınca çıkıyor, canı sıkılınca çıkmıyor. Bence, böyle hiç satmayan bir dergiyi çıkarmaya uğraşmayın. Onun yerine Gameshow büyüsün ve güzelleşsin derim ben. Kolay gelsin..."

- Erhan TURGUT

Pol: Gelen şikayetler de tam yapacaklarımızn üstüne gelimiş. Evet Erhan Overdose ek oldu bile. Fakat FRP&Magic ile ilgili planları Meg yapıyor. Periyodu olmayan bir dergi gibi gözükmesinin sebebi ise ordaki bazı yazarların sorumsuzluğu, düzensizliği sonucu. Bu konuda zaten Meg'de şikayetçi ama daha öncede dediğim gibi dergi kendi kendini besliyor ve o dergiyi de merakla takip eden bir kitle var. Bakalım Meg bişeyler düşünüyor. Yakında belli olur. gameshow'u ise güzelleştirmek için didiniyoruz. Teşekkürler

3:) Tavsiye köşesi hakında ki kararı vermekte iyi etmişsiniz, devam.
Pol: Evet ama yeterli destek gelmesse yine birisine yaptırırım haberiniz olsun. Hadi arkadaşlar o köşe sizin. Dilimde tüy bitirmeyin lütfen [ay!]...Sen yolladın mı Can o köşe için bir mail? Dur bakiim, hayır yollamamışsın. Aradan bir cevap geçti hala senin mail yok, cık cık...
4:) Kamer deki bilgisayarların sayısını artırsanız? (Kamer de oyun oynıyabilmek için sabah 10:15'de kapıda ağaç oluyoruzda)
Pol: Bunun için mail yolladın mı Can? Ehehe... Sistem müdürü Engin yakında artıracak. Sen birde bunu onun yüzüne karşı söylesene!
Neyse size yayın hayatınızda başarılar dilerim. Herşey gönlünüzce olsun:)))
Can Berk "Mr Wood" Koç
Pol: Bekliyoruz kasvetli akşamın sabahını umutsuzca... Olacak birşeyler. Ama esas olması gereken şey şu: **"Uzun umutla kısa ömür neye yarar? İşte bu sorunun cevabını öğrenmek istiyorsanız Overdose'a mail atarken imla kurallarına, wordpad'de türkçe karakterlerle yazılmasına, .rtf formatında kaydedilmiş olmasına ve bu şekilde dosyayı attach edip göndermeye heves etmiş olmalısınız".** Yaa, olacaksa bu olsun...

SELAM POLAT

N'aber, nasılsın iyimisin iyisin...iyisin...iyi gördüm seni (yada görmedim ne fark eder maksat laf salatası olsun). Bu sana yolladığım bilmem kaçıncı mail demiyorum çünkü sayısını ben bile unuttum; henüz yeni bir bilgisayar alamadığım için cafeden yazıyorum bu mail'ı ve kafadan giriş yapıyorum sonra eve gidiyorum aklıma başka şeyler geliyor keşke yazsaydım diyorum ama vakit çok geç oluyor. Yani anlayacağın evde ilham geliyor. Bu sefer hazırlıklı geldim: evde önce kağıda yazdım şimdi de Word Pad'den yazıyorum ve yazıyı ve bitirincede RTF formatında kaydedip yollayacağım. Nasıl iyi ediyorum dimi ehehehe.... Bu mail'ı al ve yayınla hatta ezberle sözlü yapacam ona göre...Hadi almiyim aklını yanıtla şunları (kafiyeli oldu farkındaysanız ehe:)
Pol: E benim bilgisayarım var mı sanıyorsun? Bende geceyarıları oturmuş İnternet Cafe'den yazıyorum Overdose'u. Ne paralar harcadım bir bilsen. Bu yüzden iyi değilim. İyi göremessin beni. Laf salatası olsun diye mi söylüyorsun bunları? Pekala sana laf salatasının nasıl olduğunu göstereyim:
1. Half Life:Opposing Force Türkiyede yada en azından kamerde box olarak satılıyormu? Satılıyorsa bende bulunan kopya Half Life'ın dosyasına yükleyeceğim için sorun yaratır mı? yaratmaz mı?
Pol: Yaratma ihtimali var. Sen bu yüzden eskisini sil ve orijinalini install et. Tabii bulursan. Kamerde geçenlerde bir tane gördüm fakat üstünde rezerve edilmiştir yazıyordu. Bir sonraki gün ise "rezerve süresi doldu, sahibi almadı ama başka birisi rezerve etti şimdide" yazıyordu. Bir sonraki gün ise "Rezervesi iptal olan kişi ile rezerve eden kişi arasında kavga çıktığı için satılmıyor. Rezerve etmek isteyen varsa tekliflere açığız yazıyordu... Bir sonraki gün... Laf salatası işte...
2. Bu Muder midir, Modem midir,müdür müdür nedir? Kimdir bu şahsiyet? Niye kendine Muder demektedir? Muder ne demektir?Cevap ver kırmiyim kafanı...
Pol: Bunu Muder'e değilde bana sorman biraz saçma değil mi? ehe! Muder'in esas anlamı Murder'dır. Yani cinayet. İsmin neydi senin?
3. Geçenlerde Lucas amcanın internet sitesine girdim çok şaşırdım. Neden mi? Çünkü uzuun bir aradan sonra Monkey Island 4(Orjinal adı Escape From Monkey Island)'ı çıkarmaya karar vermişler (herhalde 3.cüsünden kazandıkları paralar suyunu çekti yoksa bizi daha çok bekletirlerdi). Ama o da ne? Oyunu 3D yapıyorlarmış ve klavye ile oynanacakmış (Grim Fandango'nun kazandığı başarıdan sonra bunu da 3d yapmaya karar verdiler herhalde).
Pol: Bilgiler için teşekkürler. Lucas kafasına "bu gezegenin en zengin kişisi ben olmalıyım" fikrini çok güzel yerleştirmiş heralde. Her an, herşey için tüketmeye hazır insanların popüler kültür peygamberi durumuna geldi lucas. Popüler Kültürde çağımızın dini. Herkes çok güzel bir şekilde gereklerini yerine getiriyor. Monkey Island sadece bir alma gerekliliği. Walla bende bekliyorum eheh [demiştim rezilim diye :))].
4. Bence Game Show kapanmadan önceki son sayıda yazdığın "Space Ace" yazısı çok güzeldi ve Mayıs ayında yazdığında çok güzeldi. Hele sayfalar süper olmuş! Geçen ay neydi o ya...Yeşil suratlı adam, Turuncu gökyüzü, Pembe yazılar... Sayfaları senin yaptığını bilmesem toposh Engin yaptı zannederdim (bu arada Game Show'un 2 sene önceki son sayısında oyun yazmak nerden çıktı ve o ay neden Overdose yoktu?)
Pol: Evet o yazıyı severek ve isteyerek yazmıştım. O oyunla ilgili daha çok ilginç anılarım var. Zaten Meg hariç herkes beğendi yazıyı. Nasıl bastı dergiye anlamadım zaten. Bu ay da lemmings'i yazdım. Sanırım her ay bir oyun yazacağım. Meg geçenlerde yalvardı bana "yaz abi ne olur yaz!" diye. Bende acıyarak suratına baktım ve kabul ettim. Kapandığımız sayıda Overdose vardı. Fakat ismi DoseOver'dı. Yoksa sana vermediler mi o eki? Neyse artık Overdose yeniden ek oldu...Artık niye söylediysem bunu!...Neden bitmiyor bu cevap? Laf salatası işte :))
5. Europe ve Scorpions adlı grupları bilir misin?
Pol: Bilirim ama ilgilenmem. Europe Scorpions denen gruptan bin kat daha iyi, belirtiyim... Wind of change diye zırlayıp hala aynı yapıda şarkılar üreten bir gruba ne desem az!... Bon Jovi'ye de uyuz olurum... Ne alakası varsa şimdi burda! Laf...
Bu kadara yeter! Daha da uzatırsam en güzel yerlerini ya

kesersin yada hiç yayınlamazsın. Fakat gitmeden önce son birşey daha söyliyip kendimi huzurunuzdan def edeceğim... Geçenlerde Ümit Ustayı izliyordum, programın sonunda şu lafları sarfetti..."Overdose'a mail yazmayıp türkçe karakter ve RTF formatında keydetmeyip göndermeyen benim gibi şişsin İNŞALLAH" dedi. Çok şaşırdım.
MightyTassadar
Pol: Walla mailini kesmekten bir hal oldum zaten, bunları cevaplamaktan daha uzun sürdü hatta... Ümit usta öyle dememiştir, şöyle demiştir: **"Peynir ekmek yesem de, keklik yesem de yine doyarım, yine doyarım. Sizde doymak istiyorsanız Overdose'a mail atarken imla kurallarına, wordpad'de türkçe karakterlerle yazılmısına, .rtf formatında kaydedilmiş olmasına ve bu şekilde dosyayı attach edip göndermeyi amaç edinmiş olmalısınız, yoksa zıkkımın kökünü yersiniz".** Böyle şeyler demezdi bu adam...

Heyo Zebani,

Nasılsın yaa görüşmeyeli? Geçen hafta seni rüyamda gördüm [ilk defa] çok şirin biriydin.. Acaba gerçek hayatta nasıl birisin? Bunu 5 senedir merak ediyorum ama bir türlü Kamer'e gelipte en azından birkaçınızla tanışma fırsatı bulamadım. Bazen sizi aklımda canlandırıyorum [rüyada olduğu gibi] Çok eğlenceli, çok cool kişilersiniz herhalde. 5 senedir yazılarınızı okuyarak vardım bu kanıya. Ama bazende garip şeyler düşünüyorum. GameShow'un sadece 1 kişiden oluştuğunu [sadece sen], diğerlerinin sadece bir hayal ürünü olduğunu, senin her ay dergiyi yetiştirebilmek için çok uğraştığını ve hüsrana uğrayınca diğer sanal karakterlere bu suçu yüklediğini falan.. Ama sonra bir kaç dakka duraksıyorum.. Diğerleri ve sen çok ayrı tiplersiniz.. Bazınız strateji oyunlarından hoşlanıyo [çıldırıyo da olabilir], bazınız da metal dinliyorum deyip ikide bir dünyanın iyi müzik grubu METALLICA ya sataşıyo [ehehe, bu konuyu aşağıda bir soruda sorucam, önceden hazırlan yani..] Yahu galiba çok uzattım.. Ben en iyisi sorularıma geçeyim. Ama daha önce şu hayallerim hakkındaki görüşünü almak istiyorum.
Pol: Zaten bir nevi yaşayan ölülere döndük. Artık bilgisayar kendi kendine çıkartıyor dergiyi. Biz müdahale edemediğimiz gibi birde azar işitiyoruz: "Gidin şu dergiyi matbaa da bastırın, soytarılar, bütün işi ben yapıyorum burda". Sanal kuklarara döndük. Walla eğlenceliyiz ama "cool" mudur nedir ondan değiliz. Cool gibi iğrenç bir kelimenin kişilik tanıtma kriteri olması çok üzücü bir durum [diğeri karizmatik. Hele bundan tiksiniyorum. Bazı salak kadınların cinsel bakış açısını bu kelimeyle yansıtmaları, daha doğrusu pis şehvetlerini bu kelimeyle hafifletmelerine ise ne diyeceğimi bilemiyorum. Ama dediğimizi dedik galiba]. Sen sanırım bir Metallica tartışması başlatmak istiyorsun ama yemezler.. Artık o kadar sıkıldım ki o gruptan ve yaptıklarından. Hayır! yani cevaplara evet:
1- İnşallah yeterince düşünme vaktin olmuştur zebanicim, neden METALLICA ya bu sıralar bu kadar sataşıyordun? Ve ayrıca geçen sayıda S&M hakkında söylediklerine hiç katılmıyorum, bence gayet uyumlu çalışıyorlar ve ortaya çok güzel bir müzik çıkıyor. Ben mesela WHERE EVER I MAY ROAM'u dinlediğimde büyülenmiştim.
Pol: Hayır! hayıııırrr!
2- Yahu sizin bu matbaa varya, amma gıcık adamlar yaa. İkide bir zam mı yapıyo bunlar böyle?.. Yoksa onlar da mı sanal?
Pol: Yok malesef sanal değiller, yüzde yüz gerçekler. Keşke herşey bir rüya olsaydı... hemen uyanacağımız ve "oh iyiki de rüyaymış" diyebileceğimiz... [uyandığım yerin dünya olacağını düşünme sakın...]
3- Kristal kürene göre sayfa sayısı arttırılıcakmış hee, gerçekten müthişş bir olay. Hazır konu dergiden açılmışken Mayıs sayısında gözüme bir şey çarptı sana onu soruyim [belki diğer sayılarda da vardır, bilmiyorum] Şu ilk sayfada [korsan sayfasından sonra] en alt kısıma sayfa numaraları ve konularını yazmışsınız. 14. sayfada "CD SHOW" olduğu yazılı, ne işş??
Pol: Sayfa sayısını artırmadık ama onun yerine gördüğün gibi bir ek verdik. Aslında artmış oluyor ama tam istenilen bir artış değil. İşler yolunda gitseydi eğer şu anda elinde sayfası oldukça artmış bir gameshow ve sana verilmiş oldukça uzun bir cevap okuyor olacaktın. Ehe, anladın... O yazı bu ay yok... Bug düzeltildi.
4- Hayatımda en gıcık olduğum şeylerden biri ne biliyor musun? Sana burada soru yazıyoruz, sen bize istediğin cevabı verebiliyosun. Ama bizim bir cevap hakkımız doğmuyor. İğrençç bişiyyyyy!! [Bu Metallica konusuna çok mu taktım ne].
Pol: İşin güzelliği burada işte. Yoksa seninle ya da bir başkasıyla burda yazdıklarımı konuşmazdım. Ehe şaka şaka... Çok muhabbetliyimdir ben. Senin bu Metallicaya takman da "takıntılı" bir tip olduğunu mu gösteriyor ne? Yani sen Metallicayı seviyorsan, bir başkasının sevmemesine tolerans göstermen ya da umursamaman gerekiyor. Metallica bile umursamıyor bunu... Hele lars bir röportajında [şimdiden özür diliyorum yazılanlar için ama bunu söyleyen ben değil, Lars'ın kendisi, unutmayın] "Heavy Metal'in am...a koyayım" diyor. Düşün bak, herifler ne haldeler...
5- En son gittiğin sinema hangisi ve bu aralar en beğendiğin sinema hangisi? Ben şahsen 6. His'in konusunu çok beğendim.
Pol: En son gittiğim sinema Fitaş sineması... ehe! Sen bunu sormuyorsun di mi?. En son "Pitch Black"e gittim. Rezalet bir film. Şu sıralar en beğendiğim ise "Bringing out the dead". Scorsese usta yaparsa iyisini yapar. 6. His'i hala seyretmedim. Korkarım ben öyle cin, peri, hayalet :))))) **İnşallah yayınlarsın.. Son olarak dün gördüğüm bir rüyayı size anlatmak istiyorum.. Geçen günlerde Gameshow'a mail atarken Türkçe karakter kullanmayıp, "zengin metin biçiminde" değil de mail penceresine sorularını yazanların bilgisayarlarına "ILOVEYOU" virüsü girmişşş..**
Serhat Soydan [Wildthing]
Pol: Yayınlarım tabii. Neden olmasın? Yalnız o rüyada eksik olan birşeyler var. Şunlar: **"Rüyasında balık gören, yastığının altını yoklar. Bu yüzden rüyanızda balık görmek istemiyorsanız overdose mail atarken imla kurallarına, wordpad'de türkçe karakterlerle yazılmısına, .rtf formatında kaydedilmiş olmasına ve bu şekilde dosyayı attach edip suya fırlatmış olmalı... ay pardon göndermeyi istiyor olmalısınız".** Hemen hemen böyleydi

selam zebani..

Vallaaa sana mektup yazmak gibi bi niyetim olmamasına rağmen bu nisan ayının overdose'unda baya güzel şeyler okudum. Bunlara destek vermemek ayıp olur. Ama bazılarına da karşı çıkmak lazım. Bir de şey var tabi..sen demişin ki "tek tek bütün okuyucuların bizimle iletişim kurup düşüncelerini söylemelerini istiyor olmamız ama sadece %2 sinin bunu yapması.." Ben zaten dünden gönüllüyüm sana mektup atmaya..eh..madem çok istedin..biraz uğraş bakalım benle..

Pol: Ama sen şimdi hem dünden gönüllüyüm diyorsun, hemde bana mektup yazmaya niyetinin olmadığını söylüyorsun. Bi gariplik gördün mü sende burda? Eğer görmediysen esas sen benimle uğraşacaksın :))). Geçelim cevaplara, Ha ha ha [ay yine şaçmalıyorum!]

1) Metale birisi laf etmiş..kimdi? hıh. Onur Göndem. Gürültü demiş metal müziğe yaw. Tamam, grup yoruma yüksek saygım var hatta bi kasetlerinde venseremos yorumlamışlar bitmiştim...neyse...ama metal müziğe gürültü diyemezsin arkadaşım. Rock ve metal müzik; üreticiliğin en yüksek olduğu, en güzel müzik örneklerinin çoğunun verildiği müzik türleridir. Ayrıca baterinin, gerizekalı ve işlevlerini yapamayan bilgisayarlarla taklit edilmeye çalışılmadığı dallardır. Bu yüzden metal müziğe saygı duymalısın..ayrıca müzik, işlenebildiği kadar güzeldir yani tüm metal grupları harika diildir... Ne dersin zebani?

Pol: Yaw sen nerden çıkardın şimdi bu soruyu? Bak Onurun Annesi burda biraz ağır ol ehehe [Hülya Hanım gitsin arkasından konuşuruz :)]. Onur ciddi anlamda gürültü demek istemedi, sadece dinlemediğini belirtirken başka cümle öbeği bulamadı sanırım [kurtaramadık walla, Onur gel buraya cevap ver, Ne demek istedin sen? ehe]... Görüşüne katılıyorum, özellikle son cümlelerine. Gürültü başka birşey, metal değil...

2) Bak şimdi..bu amatör ruh ne ki? Yani amatör ruhun sınırlarında kendinizi sınırlamayın derim ben. Siz, yapacaklarınıza karar verin, ölçün, tartın ve en güzelini ne olarak görüyorsanız onu yayınlayın bence... amatör ruha uycaz diye bazı şeylerden vazgeçilmez. Ben yapmayacağınızı biliyorum ama...

Pol: Şu anki durumumuzun tam da amatör ruhumuza uyduğunu rahatlıkla söyleyebilirim. Bir görseniz bizi dergi yapma sırasında, davranışlarımızı, konuşmalarımızı, tepkilerimizi, düşündüklerimizi... o zaman çok çok iyi anlayacağınızı sanıyorum... Bu yüzden uzun zamandır Gameshow dostlarıyla, bizim aramızda bir buluşma ayarlamayı planlıyorum. Aylık ya da 15 günlük hafta sonu buluşmaları gibi birşey. Katılır mısınız Gameshow'cular? Düşüncelerinizi beklerim.

3) Şu dergiyi bırakan 4000 kişi var ya! Bak şimdi sen baltanı al, adresleri bul, senle o 4000 kişiyi doğramaya gidelim var mısın? Yorulursan ben seni sırtımda taşırım. Güzel olur valla!

Pol: Onlara fiziksel olarak birşey yapmaya gerek yok. Ceplerini ve görüşlerini bir wampir kolonisi emiyor zaten. O 4000 kişi [5000 oldular] wampir kolonisine göre "baştan çıkartılıp, emilmesi gereken müşteri" sıfatındalar. Oyuncaklarıda hazır zaten [anlayan anladı!]...

4) Ya ben yine mail atıyorum yaa! Neyse... Madem o kadar Queen dinlemişliğin var, sence Queen'in en güzel şarkısı nedir? Bana göre Bohemian Rhapsody. Ayrıca Rage Against the Machine neden o kadar parçalar yapıyo? Dövviiim mi ben onları? (saçmalıyorum buraları okumayın..)

Pol: Neden atmıyordun şimdiye kadar? Önce bunu cevapla. İlla yayınlanması gerekmiyor ki: en küçükte olsa bir fikir, bir paylaşım olsun. Queen'in en iyi parçasının "Bohenmian Rhapsody" olduğunda hemfikiriz. Ne dinlerdim zamanında... Rage Against the machine ilk albümden sonra kızgınlığını devam ettiriyor ama ilkindeki müzikal çoşkuyu o kızgın parçalarda kanınızda hissettirmeyide başarıyordu. Şimdi sadece sisteme sövüp sayıyor, ilkindeki başarıyı devam ettirmek önemliydi. Ama yinede sağlam grup... Dinlerim arada bir.

6) Tzar ne güzel oyun ööle yaa! Rts'nin en dandik örneklerinden biri ama çok eğlendiriyo beni. Buralarda bilgisayarcılara baktım, The Sims'in kopyası yok. Param da yok ki 16.500.000 verip box aliim. Kamerde varmı ki?

Pol: Walla Tzar malesef kötü bir oyun. eğlenmek istiyorsan revolt oyna bence... The Sims'in Box'ı Kamerde vardı ama satıldı. Ben alacaktım tam da!. Kamerde olsaydıda aynı fiyat olacaktı, o zaman alacak mıydın ki? Sanırım şu orijinal oyunlar ile gençlerimizin ekonomik sorunları arasındaki dengeyi bulmak lazım, ve tabii tartışmak da lazım... Başka bir platformda [çok ilginç bu laf!] tartışalım :)

Hadi bu ay da mail attım rahatladım. Alışkanlık olmaz heralde... Olur mu ki? Bak bi arkadaş "-de" leri yanlış kullanıyosunuz demiş. Haklı! Çok hata yapmışınız. Yapmayın bea! "-de"leri kullanmak çok zor diil. Sadece yeri gelince space'e bi kere basçan... di mi ama? Hadi zebanicim...en güzeli ben gidiim. Hadi eyvallah. Umarım günün birinde ışığa ulaşırsınız...

The unnamed commander -dark land-middle earth

Pol: "de" leri aslında biz doğru kullanıyoruz ama nedense bir parmağımız ısrar edip gerekli gereksiz space tuşuna basıp duruyor. E şimdi onu silmek için "backspace"e kadar kim gidecek? Ohoooo [böyle savunmanın ben içine... yok yok adam olmaz bizden :)]. Günü birinde ışığa ulaşacağız tabii, daha önce karanlık bizi kör etmesse... Aslında: **"Ayrı ayrı birer ahlaksız yaratık olan insanlar, toplu oldukları zaman namuslu kişiler olurlar. Eğer namussuz olmak istemiyorsanız overdose'a mail atarken imla kurallarına, wordpad'de türkçe karakterlerle yazılmasına, .rtf formatında kaydedilmiş olmasına ve bu şekilde dosyayı attach edip göndermeye gayret edin".**

kısa... kısa...kısa...kısa...kısa...kısa...kısa...

kısa...kısa...kısa...kısa...kısa...kısa...kısa...kısa...kısa...kısa...kısa...kısa...kısa...

Mail gönderen arkadaşlara teşekkürler...

Oğuzhan Dağ, İlker Ocak, Mert Fırtına, Umut Orhon, Onur Göndem [ve tabii ki Hülya Göndem], Ekin Yegül, Şule Albayrakoğlu, Annabel Lee, Kıvanç Kaya, Gökçe Gezener, Muhammed Arslan, Deniz Balcı, Evil Nemo [ne iş abi?], Serhat Soydan, İlteriş Sun, Erhan Turgut, Emre Sarı, Alp Kılıç, Halil Yıldız, Aycan Özkayın, Halil Bozdoğan, Aras Barlas, Loverman [yapma be!], Cem Yalçın, Altuğ Can Onat, Serky Ykres, Batuhan Aktaş...

Ve Mail database'imde bulunan herkese gönderdiğim ve Gameshow'un bu günlerde içinde boğulduğu kötü durumu mail ile anlattığım insanlar. Size çok teşekkür ediyorum, düşüncelerinizi bizimle paylaştığınız ve Gameshow'a sonsuza kadar destek vereceğiniz için...

Evet dostlar işte bu ayın sonu. Bir şeylere başlamış da olsak bir yerde son nokta hep olmak zorunda. Ama şimdilik buna son nokta demeyelim de üç nokta diyelim... Önümüzde ki aya kadar üç noktanın gerisini tamamlamak için tekrar burda olacağım. Eleştirilerinizi, mektuplarınızı ya da maillerinizi bekliyorum. Hayallerle dolu tabutum...stop...

Polat "Zebani" Yarışçı
Ihlamurdere Cad.
Çelebioğlu sok. Mutlu han
no:2/5 BEŞİKTAŞ 80690,
İSTANBUL
mail: polat@gsmnet.com

Cadı Nesime gururla lanetler

Pis bir cadı b... aman diyim sataşmayın! hele hiç asılmayın!!

Gördüğünüz gibi ne yaptım ne ettim cadılığımı gösterip komşu sayfa Sanaloğlan'ı da topraklarıma kattım. Sevgili Sanaloğlan galaksiler arası bir yolculuğa çıktığından bu ay benimle idare edeceksiniz. Ya da bana iki kat daha fazla katlanmak zorunda kalacaksınız. Eh dile kolay tam tamına 2 sayfa.. Size önceden haber vermeden birden bire dozu iki kat arttırmam bazılarınızda ters etki yaratabilir. Onlara tavsiyem bu duruma bir an önce alışmaları ve herşeye rağmen zevk almaya çalışmaları olacak. Korkmayın, sevgili hurda yığınınız Sanaloğlan yine aranıza ışık hızıyla dönecek. Ama bu, onun yokluğundan faydalanıp hayatı size zehir edeceğim gerçeğini değiştirmiyor. Sakın derginin şu anda içinde bulunduğum sol sayfasına bakıp "Ah ah burda bir zamanlar Sanaloğlan yazılarıyla bizi mutlu ederdi" gibilerinden hüzünlü cümleler kurmaya kalkmayın. Hep mutlu hep mutlu.....Nereye kadar devam edebilirdi ki bu durum. Zaten şu Sanaloğlan'da da ne buluyorsunuz anlamıyorum. Burnunu sokmadığı iş yok. NBA'da basket oynar, The Sims'te milletin sevgilisini elinden alır, Discworld Noir'da dedektifliğe soyunur, Age of Kings'te millet canını dişine takmış savaşırken o savaş alanında gevezelik yapar. Anlayacağınız bir baltaya sap olmuş değildir kendisi. Zebani'nin hayatımı yeterince cehennem azabına çevirmesi yetmiyormuş gibi bir de bu robotla hurda yığını olma arasında gidip gelen yaratığı bana komşu yapması ayrı bir konu. Çok doluyum çooooook.. Neyse kendime hakim olmalıyım. Hakim olup bu ay bana gönderdiğiniz güzel hikayelerden ikisini yayınlamalıyım. Hatta yayınlamadan önce, bir önceki sayıda verdiğim kelimeleri hatırlatmalıyım. Aman allahım ne kadar da bilinçli bir cadıyım ben. Ben cadı ötesi bir varlığım adeta. Seviyorum kendimi. Sizi de tabii.

Not: "Siz" kelimesine kesinlikle Zebani ve Sanaloğlan ikilisi dahil değildir.

Evet şimdi bir bakalım nelerimiz varmış.....

Bahar, düdük, silgi, pilav, gözlük, silah, çelik, vazo, mikrofon, tahta, bilgisayar, mum, güneş, kedi, tabak.

ATİLLA TAŞ VE LARA CROFT

Evi gibiydi burası. Her öğlen geldiği , uzun zamandır göremediği annesinin o güzelim yemeklerine duyduğu özlemi biraz olsun dindirebileceği, yemeği **tahta** kaşıkla yiyebileceği ve aşçı kadına "Türkan teyze , valla aynı annem gibi yapıyorsun **pilavı** , ama o kuşüzümü de koyar" diyebileceği küçük ve sıcak bir lokantaydı.
Bir yandan yemeğini yiyor , bir yandan da köşedeki televizyondan eski bir futbol hakeminin yorumunu dinliyordu. "Cemal amca ,bu herifler ağızlarında **düdük** olmadığı zaman saçmalamak zorunda mı?" dedi, hep gülümseyen , hiç konuşmayan garsona. Cemal amca, Türkan teyzenin kocasıydı. İlk başlarda yaşlı bir adamın kendisine hizmet etmesinden çok utanmış olsa da , sonraları onun kendisine torununu besleyen bir dede edasıyla yaklaştığını görünce bu duruma alışmış ve zamanla bir aile gibi olmuşlardı.
Her gidişinde Cemal amcayı tezgahın yanında , hep aynı tertemiz kıyafeti , boynunda madalyası ve gülen gözleri ile Türkan teyzeye bakarken bulurdu.
Sütlaç güzeldi. Cemal amcanın boynundaki madalyaya bakarken, ilkokulda boynuna astığı , yuvarlak mavi **silgiler** geldi aklına ".Kokuluları da vardı üstünde arımaya resmi olan." diye düşünürken birden her şey silindi. Sadece bir çift göz kapladı dünyayı, ne zaman gelmiş oturmuştu bu güzeller güzeli kız tam karşısındaki masaya. Bakakalmıştı. "İşte" dedi "Bugün için yaşamışım demek onca yılı...Bir şeyler yapmalıyım." diye düşündü,"onunla tanışmalıyım".
Kızın yanına gitti."Oturabilir miyim?" dedi. Kızın suratındaki sert ve alaycı ifadenin farkına bile varmamıştı. "Ben gittikten sonra neden olmasın!" dedi kız. Afalladı."Şey....ben... sadece tanışmak istemiştim" "Hiç gerek yok" dedi kız.
İyice sersemlemişti. "Bence bu gözler böyle sert, böyle kıyıcı bakmayı haketmiyorlar" dedi "Sen de dışardakiler gibi olma, gözlerinin hakkını ver biliyorum ki; böyle bir çift göz, asla sert ve kötü birine bahşedilmez. Bence sen, içindeki meleği şeytan kostümü giyerek korumaya çalışıyorsun. Ama unutma ki **çelikten** bir **vazo** içindeki çiçeği koruyamaz. Rahatsız ettiysem özür dilerim"
Tam arkasını dönmüştü ki, uzanıp elini tuttu kız ve işte şimdi dünyanın en güzel gözlerine yakışan sıcak bir gülümsemeyle ;
"Adım Cadı Loz" dedi.
Bir elindeki sıcacık, yumuşak ele bir kızın gülen yüzüne bakıyordu. "Rüya olmasın, lütfen rüya olmasın , noolur rüya olmasın"diye mırıldanıyordu.
"Ve şimdi de **mikrofonlarımıza** bir Atilla Taş şarkısı geliyor." diyen radyoya haddini bildiren bir el **silah** sesi dileğinin kabul olmadığını gösteriyordu. Sersem sersem etrafına bakındı. Yine **bilgisayarının** başında uyuyakalmıştı. **Gözlüğünü** taktı. Şöyle bir gerindi, darmadağın olmuş radyoya baktı ve "Hakettin ama" diye söylendi.
Sigara dumanını aldığını duyduğu için yaktığı **mumun** alevi, **güneşin** ufuktan kendini göstermesiyle, acizliğini farkedip tir tir titremeye başlamıştı.Püfff diye söndürdü. Güneşe doğru baktı "Mağrurlanma" dedi "Bir gün sen de söneceksin."
"İyi de radyoya kim ateş etti" diye düşünerek etrafına bakınırken; boş mama **tabağına** protesto patileri vuran **kedisinin** gözlerinde **baharı** gördü.
O, bahara doğru gülümseyerek yürürken, açık unuttuğu

bilgisayarın ekranından Lara Croft da gülümsüyordu.

Mehmet (Soyadını da yazsaydın keşke. Türkiye'deki erkeklerin isimlerinin yarısının Ahmet, kalanının da Mehmet olduğunu düşünürsek aradan sıyrılman hayli zor olacak.)

BİLGİSAYAR

Bahar yeni gelmişti. Bunu odasının dışındaki kuşların sesinden farkediyordu. Bundan 2 sene öncesine kadar en sevdiği mevsim olan bahardan şimdi nefret ediyordu. 2 sene önce geçirdiği kazada karısı ve yürüme yeteneğini kaybetmişti...Bu olaydan sonra yanlızlığa-yaşlı ve kör **kedi**sini saymazsak- ve tekerlekli sandalyeye mahkum olmuştu. İlk başlarda **çelik** değnekleriyle zorda olsa kısa yürüyüşler yaparken artık evden çıkmaz olmuştu. Bu yalnızlık günden güne onu bir **mum** gibi eritiyordu. Kendi **güneş**inin çoktan battığına ve bir daha doğmayacağına inanıyordu. Yatağından kalkıp **silah**ını kafasına dayadığı gecelerin sayısını unutmuştu, ama hiç bir zaman tetiği çekme cesaretini gösterememişti. 2 yıldır çalışamadığı için artık parası da kendisi gibi tükenmişti. Evindeki eşyaları satmaya başlamıştı. Bu gidişle evdeki eşyaların birkaç ay içinde tükeneceğinin kendisi de farkındaydı... Teker teker herşeyi satıyordu. Sadece karısının bilgisayarına dokunmuyordu. Yazılarını daha hızlı yazabilmesi için doğum gününde hediye etmişti karısına. Oysa kendisi bilgisayardan hiç anlamazdı ama yine de onu satamıyordu.

Bir gece yine uykusundan uyandı. Ter içindeydi. Evet bu gece yapacaktı. Hafifçe yatağından doğruldu. Başucundaki **tahta** komidinin üstündeki lambasına uzandı. Fakat lamba yanmadı. Anlaşılan elektrikler kesilmişti. Ama bu küçük aksaklık onun büyük planını bozamazdı. Yatağından inerek silahının bulunduğu çekmeceye doğru sürünmeye başladı. Tam bu sırada oda **mikrofonik düdük** sesleriyle yankılandı. Kedi irkilerek uyandı ve uyumakta olduğu masanın üzerindeki **vazo**yu yere devirerek odadan uzaklaştı. Adam sesin geldiği yöne baktı. Ses bilgisayardan geliyordu. 2 senedir bir tuşuna bile basılmayan alet, kendi kendine açılmıştı. Ekran kapkaraydı, sadece sol üst köşede yanıp sönen bir çizgi vardı. Bir an silahı unuttu ve bilgisayara doğru yöneldi. Sandalyeye tırmanarak ekranın karşısına oturdu. Masanın üstünden kalın camlı **gözlüğünü** alıp taktı ve dikkatlice ekrana baktı. Ama hiç birşey olmamıştı. Ekran aynı şekilde duruyordu. Neyi beklediğini bilmiyordu. Can sıkılmaya başlamıştı. Ekranın karanlığından rahatsız olmuştu ve kedisinin ismini ekrana tuşladı. Artık yanıp sönen çizginin önünde kedisinin adı yazıyordu.

Birden büyük planı aklına geldi. Ölmek istiyordu ama bunu gerçekleştirip gerçekleştiremeyeceğini bilmiyordu. Buna bir cevap almasının zamanı gelmişti. Doğruldu. Ekrandan kedisinin adını sildi. Eğilip yerdeki **tabağı** aldı ve evcil hayvanlar için özel yapılan vitaminli **pilav**dan bolca koydu. "Bu, kediye en az bir hafta yeter" diye düşündü. Tekrar eğilip tabağı yere koydu ve kedisine seslendi... Kediden hiç ses çıkmadı. Adam buna çok şaşırmıştı. 16 seneden beri ilk defa yemek için kendisine seslenildiği zaman gelmemişti şişman kedi... Nasıl olsa acıkınca yer diye düşündü. Bilgisayarı kapatmak için hamle yapmıştıki gördüğü şeyden dolayı öylece dondu. Ekranda kendi ismi yazıyordu. Düşündü... Hayır kendisi yazmamıştı, buna emindi... İrkildi. Mantıklı düşünmeye çalıştı. Acaba karısının ölmeden önce hazırladığı bir program mıydı? O öldükten sonra hiç açılmamıştı bilgisayar.
Şimdi buna kafa yoramayacak kadar önemli bir işi olduğunun farkına vardı. Çok istiyordu... Ama acaba başarabilecek miydi? Az sonra bunu öğrenecekti. Son olarak isminin yazdığı ekrana baktı ve "delete" tuşuna bastı...Birden sanki **silgi** ile silinmiş bir yazı gibi yok oldu...

Bu kadar kolay olacağını kendi bile düşünmemişti...

Gökçe Gezener

Bu ay da itinayla hikayelerini yazan arkadaşlara teşekkür ediyorum. Teşekkür ettiğim arkadaşların şımarmaya eğilimli olabilecekleri ihtimalini gözönüne alarak daha ileriye gitmiyorum. Bir cadı nerede duracağını iyi bilmeli.

Eminim yukardaki arkadaşların dışında da bir cadıya hikaye yazma cesaretini gösterecek cengaver arkadaşlar vardır. Onlara sesleniyorum: "Yazın!!" ve sonra da ekliyorum."Aşağıdaki kelimeleri dikkate alarak tabii"

"Çerçeve, bilye, bebek, mendil, kalem, telefon, yoğurt, anahtar, bardak, kulak, güneş, böcek, para, saat, kitap."

nesra@netone.com.tr

Sanal Oğlan Rauf bildiğiniz ya da bilmediğiniz gibi Reklamcılık piyasasında adı anılan bir şahıstır. Yani Reklamcıdır. Bu pis cadaloz'un galaksiler arası yolculuğa çıktı demesine bakmayın siz. Rauf son yapılan Kristal Elma'yı kazandığı gibi, daha önce yaptığı Sosyal kampanya ile Türkiye birincisi olarak Cannes'da yapılacak olan Dünya reklam yarışmasında bizi temsil etmek üzere Fransa'ya gitmiştir. Bu durumda yazısını yazmamış, hatta ben tam kafasına bir CD fırlatacakken kaçmayı başarmıştır. Kendisine başarılar diliyoruz... Şimdi herif Cannes Plajlarında., Neyse :))

Ayın Hikayesi

HAYALET

Bir yerden başlamak zor.Ne kadar zaman oldu bilmiyorum.Düşünmek,hatırlamakta istemiyorum.Son hatırladığım, ya da hatırlamak istediğim,yanlış bir şeyler yapmış olmam.Aşık olduğumu hatırlıyorum.Birilerini aldattığımı,ya da onun öyle düşündüğünü.Aslında hiç kimseyi aldatmadım,aldatıcak birisi değildim.Bunları neden anlattığımı da bilmiyorum,sadece anlatıyorum.

Ne olduğumu tarif etmek zor.Somuttan çok soyut gibiyim.İstediklerimi yapabilecek güce sahip olduğumu düşünüyorum.Bazı sınırlar kalktı benim için.Değişiklikler oldu.Kahretsin değişimden hep korkardım,hep nefret ederdim.Güvendiğim,sevdiğim insanlardan uzaklaşmak istemezdim saçma yenilikler ve değişiklerle.Neden bunları haketmediklerini anlamakbu kadar geç ve bu kadar acı.Neyse,kafanızı şişirmek değil istediğim,bir şekilde burdayım işte.Burdakiler benim için sadece "bizden" kelimesini kullanıyorlar.Ben toplu enerjiye yakın olduğumu düşünüyorum,fakat düşünceleri ve hatırladıklarımı açıklamak zor.Sanırım sizin en kolay anlıyabileceğiniz sözcüğü kullanmalıyım,"hayalet".

Burasıyla ilgili merak ettiklerinizin çok olduğunu biliyorum.Ama sanırım size bunları anlatamam.Bir şekilde yasaklandı.Bunları anlatmam için bile izin almam zor oldu.Tek söyleyebileceğim,ölünce hiç birinizin asla düşünmedikleri,tahmin edemiyecekleri gerçekleşecek.O yüzden bunu düşünmenizin fazla bir anlamı yok.

Benim için sınırlar kalktı demiştim.Gerçekten de öyle oldu.Belirli bir bedenim yok.Bir şekilde rahat olmak için yaşayan bedenimin formunu kullanıyorum.Öylesine alışmıştım ki...Kahrolası 18 seneden sonra bir anda bunları görmek çok ağır geliyor.Neyse,düşündüğünüz gibi değil.Uçmak,duvarların içinden geçmek.Bunlar basit şeyler.Belirli bir bedenim olmadığından hayal bile edemiyeceklerinizi yapabiliyorum,ama bunun ötesinde,hiç uğraşmadan öldürebilecek,yok edecek güce sahibim.Size görünmeyenm bir düşmanla nasıl savaşabilirsinizki?Sizle konuşacak,size gerçekleri anlatacak güce de sahibim.Ama burda işler bir çeşit güven üzerine dönüyor.
Güven...Yaşarken asla sahip olamadım.Burda ise herkes ona bağlı.Sanırım,bu güveni boşa çıkartmam doğru olmaz.Bu yüzden güçlerimi kullanamıyorum.Kullanmıyorum.

Ölmek,ve ayrılmamak.Yaşadığınız en büyük acıyı düşünün.Bundan defalarca güçlü bir acı düşünmeye çalışın.Hissettiklerime yakınlaşamazsınız bile.Olanları gördüm.Olanları hatırlıyorum.Ölümümü,ağlayan insanları.Gerçek gözyaşlarını,sahte yırtınışları.Eski bedenimi toprağa gömerlerken seyrettim.Tanıdığım tanımadığım bir çok insanın ağlayışını izledim.Sonra insanların bensiz bir hayat kurmalarını.İşte size anlatmak istediğim konu da bu...

Arkadaşlarım,bir kaç gün için gerçekten üzüldüler.Yaşadıklarımı sorguladılar,yaşadıklarını düşündüler.Tamamen hayatlarından silmeleri uzun sürmedi.Dostum sandıklarımda öyle.Kısa süre sonra o eski neşeyi yakaladıklarını gördüm.Bensiz hayatlarına devam ettiler,tek bilmedikleri yanlarında çoğu zaman onları izliyor oluşumdu;güldükleri zamanda,benim için bir kaç gözyaşı döktükleri zamanda.En çok güvendiğim insan,kardeşim dediğim kişi bile unuttu.Hemde sandığımdan çok kısa sürede.Ona hak vereceğinizi biliyorum.Ölenle ölünmez diyeceksiniz.Peki ölenin ölme nedeniyle,o öldükten sonra bir ay bile geçmeden beraber olmak?Onun için canını verdiğini bile bile...Ona güvenmiştim,herkesten çok.Kazandığım sadece kocaman bir hiç oldu.

Hayatımda bana gerçekten aşık olduğunu düşündüğüm tek insan,öldükten bir kaç hafta sonra bir başkasıyla olmaya başladı.Önemli değil,içimdekiler daha yaşarken bitmişti,hemde çoktan.Ama bitmesinin sebebi,18 sene içerisinde gerçektenaşık olduğum tek insan...Ölmeme neden olan kişi...Zaten bana hiç değer vermemişti,beni hiç sevmemişti biliyorum fakat en yakın dostumla beraber olması.Burda bile bir saniye olsun aklımdan çıkmıyor.Her yerde.Hep onunlayım:Hep yanında olmak istiyorum.O farketmesede hep izliyorum.Saatlerce gözlerine bakıyorum.Uyurken saatlerce yüzünü izliyorum.Peki ne kazanıyorum...Kahretsin hiç,hiç,hiç...Orda olduğumu bilmiyor bile,ismimi bile hatırlamıyor...

Beni tek hatırlayan,tek unutamayan ailem oldu.Yeri geldiğinde en kötü davrandığım insanlar.Yaşarken hemen hemen hiç mutlu edemeyen insanlar.Bunu kabul etmek zor ama beni en çok sevenler de gerçekten onlarmış,şimdi çok daha iyi görüyorum.

Bunları neden anlattım biliyormusunuz.Bunları yalnız olduğumdan anlattım.O kadar yalnızım ki...İnsanları izliyorum,dostlarımı görüyorum ama bir tek kelime bile söyleyemiyorum.Yardım demiyorum.Dokunamıyorum.Özlediklerim,yapmak istediklerim o kadar çok ki.Onun eline bir kez olsun dokunmak istiyorum.Dostlarımla eskisi gibi gülmek,eğlenmek,zaman geçirmek.Arkadaşlarım dediklerime hiç almadan vermek,vermek,vermek...Kardeşim dediğime güvenmek,aptalca güvenmek,arkamdan neler çevirdiğini bilmeden.Ailemi aşşağılamak,üzmek,nefret etmek.Bir soğuk birayı dudaklarımda hissetmek.Bir sigaranın dumanını içime çekmek.Kahrolası yıldızlara bakmak,kahrolası rüzgarı tenimde hissetmek.Sevmek,üzülmek,nefret etmek...Konuşmak,konuşmak,konuşmak...

Anlayamıyacaksınız,biliyorum.Anlamak çok zor,gerçekten.Alışmakta öyle...Tek söyleyebileceğim,elinizdekinin değerini bilin.Yaşamınızın değerini bilin çünkü ne olursa olsun bitecek ve sizde benim gibi bu kahrolası yere geleceksiniz.Şimdilik gitmem lazım."Bizden" olduğunuzda görüşürüz...

Emre Y

Hikaye için teşekkürler Emre... Gönderdiğin mailde adresi yazmamışsın [neden hep böyle?]. Adresini gönderki oyununu gönderelim... Bekliyoruz!

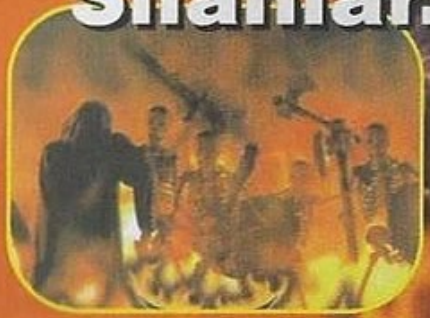
ince ayar

Gameshow'un aylık özel oyun eki

Karakterler...

Büyüler...

Silahlar... yada kısaca;



10 Temmuzda çıkacak olan Diablo 2 ile ilgili bilmeniz gereken herşey...

DIABLO II

Emrecan ÇAKIR
remedy13@yahoo.com

Necromancer
Ölülerin yöneticisi, kara büyünün ustası, esrarengiz ve karizmatik görünüşüyle Diablo II'de de kalplerimize taht kuruyor. Belki çelimsiz görünüyor ancak bu onun son derece ölümcül olduğu gerçeğini değiştirmez. Diriltiyor, savaştırıyor ve olayı bitiriyor.

Paladin
İyiliğin savaşçısı, adaletin temsilcisi yine göz dolduruyor. Birçok koruma büyüsü, gerçekten avantaj sağlayan aura'ları ve kılıç kullanmadaki ustalığıyla bu parlak zırhlı şövalye yine tüm ihtişamıyla karşımızda duruyor.

Hatırlarım sene 1997 Duke ve Time Commando oynamaktan yeni yeni sıkılmaya başlayan biz oyuncular arayış içerisindeydik. Birgün rafların birinde Diablo diye bir oyun görmüştüm ve ne olduğunu bilmediğim için pek dikkatimi çekmemişti. Nerden bilebilirdimki bu oyun için ruhumu satabileceğimi? Neyse oyunu benden önce bir arkadaşım aldı ve bayağı ilerledikten sonra sıkıldığını söyleyip oyunu bana verdi. Hemen eve koştum ve install ettim, iyi hatırlıyorum ilk gün kalkmadan altı saat falan oynamıştım ve sonra bu yüzden babamla kavga etmiştim. Oyun inanılmazdı. Grafikleriyle, müzikleriyle ve tüm atmosferiyle piyasadaki bütün oyunlardan farklıydı. Bu yüzden beni ve daha yüzlercesini büyüledi bu oyun. Hepimiz Diablo'yu sayısız kez bitirdikten sonra o uzun ama çok uzun bekleyiş başladı. Üç yıl boyunca Diablo II'nin çıkış tarihi defalarca ertelendi, insanlar aylarca internetten gördükleri screenshotların hayaliyle yaşadılar, en ufak bir trailer yada demo için birbirini bıçaklar hale geldiler. Ama Blizzard kararlıydı, insanlara acı çektirmeyi seviyordu ve bunu sinsice sürdürdü. İşte insanlar bu üç uzun yılı bir iki trailer ve bir avuç screenshotla geçirdiler ve tam ümitlerini yitirdikleri sırada bir haber geldi Blizzard'dan: Diablo II gone gold!

Oyun en geç bir ay içerisinde piyasaya sürülecek ve hepimiz büyük bir heyecanla bekliyoruz. Ben birçok bekleyenden farklı olarak oyunun sadece ilk act'inin iki quest'inin bulunduğu Stress-Test'ini oynadım ve bitirdim. Bu, heyecanımı biraz yatıştırır diye umuyordum ancak böyle bir şey olmadı ve şimdi ben ve oyunu gösterdiğim birkaç arkadaşım daha bir heyecanla bekliyoruz. Bu bekleyiş kısa bir süre daha devam edecek ve biz bu sırada sizleri daha fazla merakta bırakmayalım ve yun hakkında bildiklerimizi paylaşalım dedik.

"Diablo 2'nin grafik motoru çok gelişmiş ve ortamlar daha gerçekçi olmuş"

İlkine göre farkları nelerdir?

Öncelikle oyunun grafik motoru çok gelişmiş ve artık doğal ortamlar çok daha gerçekçi. Karakterlerin animasyonları daha kaliteli ve akıcı. Oyunda artık zamanla hava

kararıyor, yağmur başlıyor yada şimşek çakıyor. Bunların yanı sıra artık tab tuşuna bastığımızda çıkan mapte isteğimize bağlı olarak herşeyi görebiliyoruz (kasabadaki NPC'ler mağaralar,tüneller...) ve bir güzel özellikte artık herhangi bir savaştan sonra alt tuşuna basarak yerdeki item'ları görebiliyoruz. Blizzard itemlar konusunda "Artık itemlar common, uncommon ve rare olmak üzere üçe ayrılıyor. Rare itemları bulmanız tahmin ettiğinizden de zor olacak." diyor. Diablo'da sadece sekiz yöne yürüyebilirken artık mouse'la tıkladığımız her yöne doğru ilerleyebiliyoruz. Artık mana ve health tüplerinin arasındaki, karşımıza çıkan yaratıklarla yada herhangi bir item'la ilgili açıklamanın yazdığı kutu ortadan kalkmış, gerekli tüm açıklama mouse'la üzerine geldiğimiz herhangi bir şeyin üzerinde beliriyor ve artık savaştığımız yaratıkların health'leri de görebiliyoruz. Bu açıklama kutusu yerinde yeni olarak stamina bar denilen şey bulunuyor. Koştuğunuzda stamina'nız azalıyor ve durduğunuzda yavaş yavaş doluyor, yani bir nevi fiziksel gücünüz gibi bir şey. Tabiiki oyunda staminanızı dolduracak potionlar yada staminanızı yükselten itemlar da bulunuyor. Alışveriş olayı tamamen değişmiş durumda. Artık her hangi bir item alıp satarken menüden menüye geçip item'ın sadece ismini görmek zorunda değiliz. Alışveriş başladığında sizin ve shopkeeper'ın inventory'leri açılıyor ve alışverişi sürükle bırak methoduyla gerçekleştiriyoruz. Karşı inventory'e item bıraktığımız an yada kendi inventory'mize item aldığımız an gold miktarımız değişiyor. Diablo'ya göre çok daha geniş mekanlarda oynayacağımız Diablo II'de daha hızlı hareket edebilmemiz için geliştirilen yeni waypoint sistemi sayesinde artık uzak yerlere teleport olabiliyoruz, ancak herhangi bir waypoint'i kullanılabilir hale getirmek için üzerinden en az bir kez geçmiş olmanız gerekiyor. Bu işlemden sonra artık herhangi bir waypoint'e geldiğinizde teleport olabileceğiniz diğer waypoint'lerin listesi çıkıyor. Oyuna bir de yeni skill sistemi getirilmiş. Bu sistem sayesinde artık yönettiğiniz karakteri istediğiniz konularda uzmanlaştırabiliyorsunuz. Blizzard bu konuda da "Her karakterin 30 olmak üzere toplamda 150'den fazla

Barbarian

Silahların ve yakın dövüşün gerçek ustası. İri cüssesi, sert bakışları ve her iki elinde silah taşıyabilmesiyle düşmanlarının korkulu rüyası. Kesiyor, biçiyor, eziyor, geçiyor ve hep kazanan taraf oluyor.

Sorceress

Sakın dişi olduğuna bakıp aldanmayın. İlerleyen level'larda gerçekten durdurulmaz hale gelen sorceress her türlü büyüdeki ustalığıyla düşmanlarına nefes aldırtmıyor. Blizzard'ın da favorilerinden biri olan sorceress gerçekten oynanmayı hakediyor.

Amazon

Hızlı ve hırçın kabile savaşçısı gerçekten çok iyi kullandığı oku ve mızrağı ile diğer karakterler arasındaki yerini alıyor. Bir miktar büyüden de anlayan Amazon, Diablo'yu rogue'la bitirmiş ve yine benzeri bir karakter arayanlar için en doğru seçim. Ayrıca güzel de!

skill olacak ve siz bu skillerden istediklerinizi seçerek kendi karakterinizi kendiniz yaratacaksınız." diyor. Yani birimizin Barbarian'ı sword'da uzmanlaşırken bir diğerimizinki axe'i bizden daha iyi kullanabilecek. Yada bir sorceress fire tabanlı büyülerde daha başarılı olurken bir diğeri ice tabanlı büyüleri daha iyi kullanabilecek. Diablo II'de Her level atladığımızda Diablo'daki gibi dört özelliğimize istediğimiz gibi dağıtabileceğimiz beş puanın yanı sıra birde skill seçme şansı veriliyor. Level atladığımızda daha önceki levellarda seçtiğimiz bir skill'i yeniden seçerek bu sklill üzerinde yoğunlaşabiliyoruz. Herhangi bir quest'i de tamamladığımızda bir fazladan bir skill seçme şansımız olabiliyor. Artık karakterimiz helm, armor, weapon, sield, ring ve amulet'in dışında belt, boot ve glove da kullanabiliyor. Oyunda dört, sekiz yada onaltı hanelik birçok çeşit belt olacak. Ancak bu hanelerden dördünü ekranda görebiliyoruz ve bir, iki, üç, dört tuşlarıyla bu itemları kullandıkça yerine sıradakiler geliyor.Artık kasabada your stash isimli ekstradan inventory olarak kullanabileceğiniz bir sandık bulunuyor ve bu sandığı sizden başka kimse açamıyor.

Oyun multiplayer olarak da ilkine göre çok ilerlemiş durumda. İsterseniz arkadaşlarınızla bir party kurabilir ve oyunu Battle.net'te yada network ortamında beraber bitirebilir yada tek başınıza insanlarla deathmatch yapabilirsiniz. Yeni getirilen hardcore mod'unda ise karakteriniz öldüğünde gerçekten siliniyor ve save dosyasını başka bir yere yedeklemiş olsanız bile bir daha oyuna import edemiyorsunuz.

Şimdi piyasaya çıkmak üzere olan bu inanılmaz oyunun hikayesine şöyle bir göz atalım.

Hikaye

Diablo'nun sonunda Diablo'yu öldürüyor ve ruhunun hapis olduğu soulstone'u ele geçiriyorduk. Soulstone'un kötü ellere geçmemesi gerektiğini bildiğimiz için taşı kendi alnımıza saplıyor ve Diablo'yu kendi vücudumuzda hapis tutmaya karar veriyorduk. Fakat tabiiki bunu yapamıyoruz. Zaten bunu başarabilseydik Diablo II olmazdı. Diablo artık daha güçlü, daha büyük daha şeytani haliyle karşımızda ve diğer iki iki kardeşi Baal ve Mephisto'yu diriltmek için elinden geleni yapıyor. Biz de oyun boyunca onun yakıp yıktığı kasabalarda dolaşıyor ve ardında bıraktığı çeşitli sorunlarla uğraşıyoruz. Act 1'de bir zamanlar

"Waypoint sistemi sayesinde artık uzak yerlere teleport olabiliyoruz"

Diablo'daki rogue'un da bir üyesi olduğu Sisters Of The Sightless Eye'ın bir üyesi olan fakat şimdilerde bu tarikatı kötü güçleriyle ele geçiren Andariel isimli cadı ile uğraşıyoruz. Bu cadı birçok rogue'u kendi şeytani tarafına çekmiş ve geride kalan az sayıdaki rogue'ları da ufak bir çadır kentte yaşamak zorunda bırakmış.Andariel aynı zamanda Warriv isimli kervan sahibinin bizi act 1'dan act 2'nun geçtiği Lut Gholein şehrine götüreceği yolu da kapatmış durumda. Bu nedenle act 2'ye geçmek için Andariel'i yenmemiz gerekiyor. Andariel'i yendikten sonra doğudaki çölde kurulmuş olan Lut Gholein şehrine geliyoruz. Bu şehirde Diablo'daki sorcerer'ın da üye olduğu Vizjerai tarikatı yaşıyor. Diablo'nun iki kardeşinden biri olan Baal Lut Gholein'in kumları altında yatıyor. Dolayısıyla Diablo kardeşini özgürlüğüne kavuşturmak için buradan da geçmiş bulunuyor. Bu kenti de şeytani güçlerin elinden kurtardıktan sonra Meschif'in gemisiyle act 3'ün geçtiği daha doğudaki orman şehri Kurast'a geçiyoruz. Kurast isimli bir tapınağın etrafına inşa edilmiş olan kentte Zakarum isimli bir başka tarikat yaşıyor ve bu tarikatın görevi de diğer kardeş Mephisto'nun ruhunun serbest kalmasını engellemek. Yavaş yavaş buna gücü yetmeyen Zakarum tarikatı Mephisto'yu kontrol altında tutmakta zorlanıyor ve biz act 3 boyunca onlara yardım ediyoruz. Ne yazık ki Blizzard bundan sonrası hakkında bir bilgi vermediği için kimse act 4'ün tam olarak neye benzediği hakkında bilgi sahibi değil.
Şimdi bu ilginç hikayede oynayacağımız beş karakteri şöyle bir tanıyalım.

AMAZON

Amazon Diablo II için dizayn edilen ilk karakter. Diablo'da ki rogue'la benzerlik gösterse de çok farklı özelliklere sahip. Amazon aynı zamanda oyundaki en dengeli karakterlerden biri. Hem iyi silah kullanabiliyor hem de biraz büyü yapabiliyor. Daha çok range silahlarda (ok, hem normal hem de fırlatılarak kullanılabilen spear ve javelin) uzmanlaşabiliyor.

Amazon'un da her karakter gibi kendine has skill'leri var. Örneğin bunlardan biri olan critical strike double damage vurma şansı veriyor. Bu skill'in puanını arttırdıkça double damage vurma şansınız artıyor. Amazon aynı zamanda silahlara poison ve lightning gibi özellikler verebiliyor. Mesala yakın dövüşlerde lightning strike skill'i sayesinde vurduğumuz yaratığa fazladan lightning zararı da verebiliyoruz.

Skillleri:

Jab: ilk başlarda çıkan bu skill aynı anda dört yöne ancak daha güçsüz vuruş yapmanızı sağlar.

"Bu sefer gideceğiniz, savaşacağınız ya da gezeceğiniz alan Blizzard'ın da belirttiği gibi geniş, çok geniş..."

Poison Javelin: Bu skill sayesinde silahlara poison zararı ekliyebiliyorsunuz.
Plague Javelin: Bu da poison javelin skill'ine benziyor farklı olarak vurduğunuz yaratığın etrafında zehirli bir duman oluşturuyor.
Lightning Strike: Vurduğunuz yaratığa fazladan lightning zararı vermenizi sağlıyor. Bu zarar aynı zamanda yakındaki yaratıklara da etki ediyor.
Critical Strike: Verdiğiniz zararı ikiye katlama şansı veriyor.

BARBARIAN

Fiziksel olarak en iri karakter olan barbarian aynı zamanda yakın kombatlarda da hep kazanan taraf oluyor. En önemli özelliği aynı anda her iki eliyle de silah kullanabiliyor olamsı. Başka hiçbir karakterde olmayan bu özellik barbarian'ı aralarında en iyi savaşçı haline getiriyor. Bu özelliği sayesinde elindeki her iki silahın gücünü kullanabiliyor. Double Swing skill'i sayesinde de bu özelliğimizi geliştirebiliyoruz. Barbarian daha çok yakın dövüşte bulunduğu için Hit Point'i çok önemli bunun için de Leap isimli bir skill bulunuyor. Aynı zamanda kendini heal edebilmek için cesetlerin kalplerini sökmeye yarayan Find Hearts skilline sahip. Barbarian'ın önemli özelliklerinden biri de silahlar üzerinde uzmanlaşabilmesi. Hemen hemen her silahı kullanabilen barbarian uzmanlıştığı silah ile rakiplerinden daha çok zarar verebiliyor ve en güzeli istediğiniz silah üzerinde istediğiniz kadar uzmanlaşbiliyorsunuz.

"Her Act'de NPC kiralayabili yorsunuz. Ve savaş bitene hatta siz ölene kadar sizinle, kalıyor, takip ediyor, Level atlıyor, iyileştirebiliyor."

Skillleri:

Double Swing: Bu skill, iki silah birden kullanmada uzmanlaşmanız için gerekli.
Leap: Bu skill sayesinde düşmanlar dört bir yanımızı sardığında zıplayarak onların arkalarına geçebiliyorsunuz.
Howl: Bu özellik barbarianın yüksek bir sesle bağırmasını

"Diablo 2'de bu sefer (ve çok şükür!) koşabiliyorsunuz"

sağlıyor. Böylece yaratıklar birkaç saniyeliğine sizden kaçıyorlar.

Find Heart: Oyunda öldürdüğünüz yaratıkların kalbinden healing potion yapabiliyorsunuz. Bu skill ile de normalde bir başka karakterin bulamıyacağı kalpleri de söküp çıkarabiliyoruz.

Masteries: Bu da bizim istediğimiz bir silaha skill point vererek o silahta uzmanlaşmamıza yarayan skill.

Diablo 1'in statik görünüşünün aksine Diablo 2'de sanat şaheseri bir ortam yaratılmış. Neredeyse gerçek bir ortam"

NECROMANCER

Necromancer aslında barbarian'ın tam zıt ırkı fiziksel olarak çok güçsüz olan necromancer ancak dagger kullanabiliyor ve zayıf zırhlar giyebiliyor. Fakat necromancer'ın gerçek gücü ölü yaratıkları kendisi için savaştırabilmesinde yatıyor. Dirilttiği iskeletlerle bir ordu kurabiliyor ve bu ordu ona ölene kadar itaat ediyor. Sadece necromancer ölü yaratıkları diriltebiliyor ve onlara özellikler kazandırabiliyor. Örneğin Amplified Damage özelliği sayesinde dirilttiğiniz yaratıkların verdikleri zarar iki katına çıkabiliyor ve de bu özellikleri onlar ölene kadar devam ediyor.

Skillleri:

Summon Skeleton: Necromancer bu skill ile başlıyor. Bu skillinizin level'ı kadar iskelet raise edebiliyorsunuz.

Summon Golem: Golem yaratmak için iskeltte gerektiği gibi bir cesede ihtiyacınız yok. Golemler iskeletlerden daha güçlü ve clay, blood, iron, fire olmak üzere dört farklı türü bulunmakta.

Teeth: Bu özellik sayesinde üç ya da daha fazla hedef yaratığa orta derecede zarar veren keskin kemik parçaları fırlatıyorsunuz.

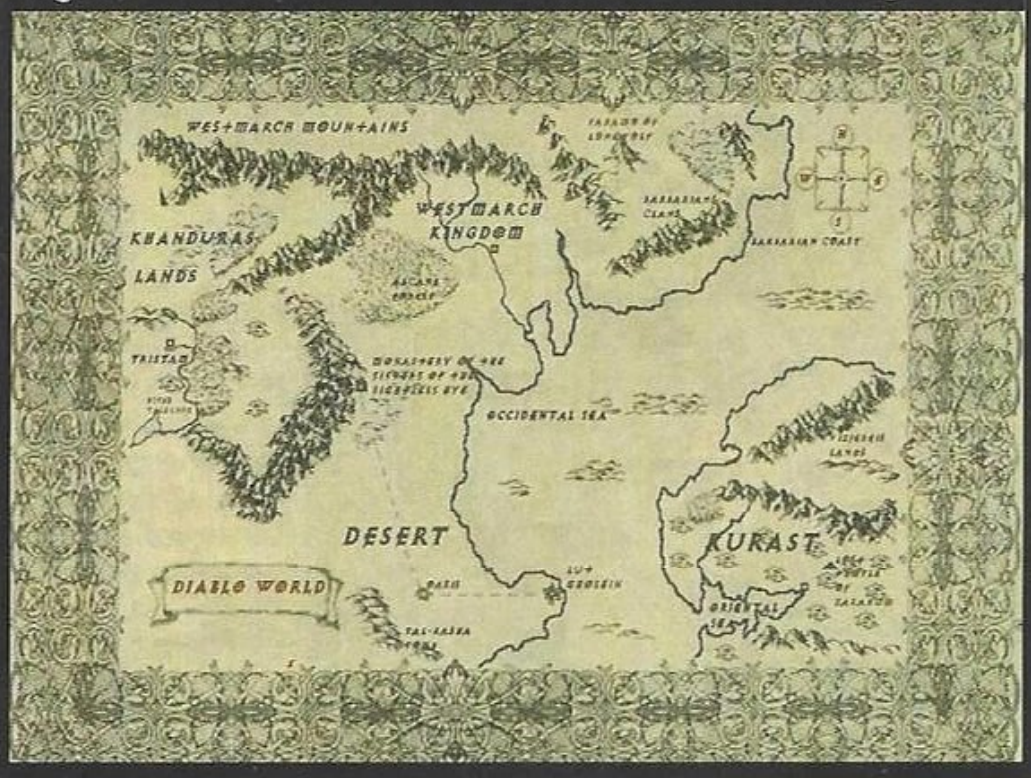
Bone Armor: Çevreden gelen zararlardan sizi koruyan bir zırh görevi görüyor.

Curses: Bu büyüler sayesinde düşmanlarınızın defans güçlerini azaltabiliyorsunuz.

PALADIN

Hepimizin birçok oyundan az çok tanıdığı paladin Diablo II'de de bazı defansif büyüler yapabilen iyi bir savaşçı olarak karşımıza çıkıyor. Paladin kullandığı büyüler sayesinde elindeki shieldın gücünü arttırabiliyor yada kılıcının verdiği zararı arttırabiliyor. Charge ve smite skilleri sayesinde kalkanını da bir silah olarak kullanabiliyor. Paladin'in en büyük özelliği sahip olduğu aura büyüleri. Defansif ve ofansif olmak üzere iki çeşit aurası olan paladin multiplayer oyunlarda bunları diğer parti elemanlarının yararı için de kullanabiliyor.

işte Diablo 2'nin mistik dünyası



"ilk Diablo'nun en eleştirilen yanı tam Role Playing olmamasıydı. Diablo 2 bu yönde de oldukça geliştirildi"

Skillleri:

Holy Shield: Bu skill ile shieldımızın gücünü arttırıyoruz.

Blessed Aim: Bu skill sayesinde de düşmanlarımıza vurma şansımız artıyor.

Charge: Elimizdeki shieldı silah olarak ta kullanabilmemize yarıyor.

Smite: Bu skill ise düşmanı geri püskürtmeye yarıyor.

Auras: Auralar kendi karakterinize ve diğer karakterlere uygulayabileceğiniz korunma ağırlıklı büyülerden oluşuyor. Auralar sayesinde defansınızı ve atağınızı arttırabiliyor ya da staminanızı dolduruyor ve daha birçok faydalı şey yapabiliyorsunuz ve en önemlisi herhangi bir aura aktif iken bir başka skill'i de kullanabiliyor olmanız büyük bir avantaj.

SORCERESS

İlerki safhalarda çok güçlü hale gelen bir diğer karakter de sorceress. Tüm ofansif büyüleri kullanabiliyor. Blizzard en iyi doğrudan zarar verebilen karakterin bu

olduğunu söylüyor. Fakat büyü işinde bu kadar profesyonel olan sorceress yakın dövüşte necromancer'dan bile güçsüz ne yazıkki. Bütün karakterler arasında manaya en çok ihtiyacı olan sorceress'ın inventory'sinde ve belt'inde birçok mana potion taşıması gerekmesine rağmen zamanla yavaş da olsa mana tüpünün dolması gibi bir özelliği de bulunuyor. Ancak Wormth skilli sayesinde bu tüp daha hızlı dolabiliyor.

Skillleri:

Fire Bolt: Birçok oyundan ad tanıdığımız klasik ateş topu.

Fire Ball: Bu ise yine bildiğimiz fire bolt'un daha güçlüsü ve çarpdığı yerde patlayanı.

Inferno: Bu büyü sayesinde önümüzdeki ufak bir alana kısa bir süre boyunca alev püskürtebiliyorsunuz.

"Diablo 2'de seçeceğiniz karakterin skill'larını çok iyi seçmeniz gerekiyor"

Fire Wall: Bu büyü ile de anlıyabileceğiniz gibi bir süreliğine alevden bir duvar
yaratıyorsunuz.

Wormth: Bu skill sayesinde mana tüpünüz daha hızlı doluyor.

Enchant & Frozen Armor: Diablo'daki gibi Diablo II'de de büyüye karşı dayanıklı yaratıklarla karşılaşıyorsunuz. Böyle durumlarda sorceress enchant büyüsüyle silahlarını daha efektif hale getirebiliyor ve frozen armor ile defans gücünü arttırıyor.

Diablo II'de seçebildiğimiz beş karakter bunlar. Stress-Test'te sadece barbarian olduğu için birtek onunla oynama şansım oldu. Aslında oyun

barbarian'la biraz final fight'a benziyor. Öldüre öldüre gidiyorsunuz ve asla doymuyorsunuz. Ben Streess-Test'i bitirene kadar hiç zorlanmadım ve önüme geleni rahatça doğradım ama oyunun tam sürümü geldiğinde tavsiyem daha büyü ağırlıklı karakterler seçerek oyundan daha çok zevk almanız yönünde olacaktır. Tabi hayatınız boyunca fighter olduysanız ve ben barbarian seçeceğim diye ısrar ediyorsanız karışamam ama ben ve daha birçok tanıdığım kişi necromancer'ın büyüsüne kapıldık. Fakat Diablo'yu sorcerer'la defalarca bitiren ben halen acaba sorceress'mı sorumla başbaşayım. Seçeğiniz karakteri iyi tanımalısız. Level atladığınızda seçeceğiniz skill ilerde üzerinde hiç yoğunlaşmıyacağınız bir skill olabilir ve bir skill puanınızı boşa harcamış olursunuz. Bu nedenle önceden karakterinizi hangi konuda uzmanlaştıracağınıza karar verin. Diablo'daki gibi single player'da oynadığınız karakterinizi multiplayer oyunlarda kullanamıyorsunuz. Bu nedenle oyunu multiplayer da bitirmeniz akıllıca bir seçim olabilir. Evinizde multiplayer'dan network yada serial bağlantı varmış gibi (gerçekten de network mü var evinizde?) server açarak bitirebilirsiniz.

"Blizzard oyunun kesinlikle ilk Diablo'dan tam 5 kat daha fazla oynanabilirlik taşıdığını söylüyor"

Blizzard oyundaki dört act'ten sadece üçü hakkında bilgi veriyor. Dördüncü act' le ilgili bir screenshot bile bulunmuyor. Ancak oyunun Stress-Test'inin sonunda bir iki tane screenshot'ını gördüm ve bunlar bile süper olduğunu

anlattı bana. Neyse bunları biryana bırakıp biraz da bilgi sahibi olduğumuz ilk üç actteki NPC'leri ve quest'leri tanıyalım.

ACT 1

Act 1 süresince altı quest'imizi de oyuna başladığımız çadır kentteki NPC'lerden alıyoruz ve işte onlar:

Warriv: Bulunduğumuz çadır kentteki kervanın lideri. Atraftaki olaylar hakkında pekçok bilgisi var ve size birçok konuda yardımcı olabiliyor. Daha önceden diğer kasabalarla ticaret yapan Warriv, Andariel geçidi kapattığı için artık kent dışına çıkamıyor. Andariel'ı temizleyip geçidi açtıktan sonra bizi kervanıyla act 2'ye götürüyor.

Akara: Kentte yaşayan Sisters Of The Sightless Eye tarikatının dini lideri. Oyunu ilk quest'i olan Den of Evil'ı temizleme görevini ondan alıyoruz. Bu quest'i tamamladıktan sonra artık ondan alışveriş yapabiliyoruz.

Kashya: Kentteki rogue'ların askeri lideri. Güvenini kazanmanız için verdiği Blood Raven quest'ini tamamlamanız gerekiyor. Quest'i tamamladıktan sonra artık onun emrindeki herhangi bir rogue'u yanımıza alabiliyoruz. Fakat farklı özellikleri olan ve farklı fiyatlardaki bu roguelardan aynı anda sadece bir tanesini yanımızda bulundurabiliyoruz.

Blood Raven: Bir zamanlar tarikata üye rogue'lardan biri olan Blood Raven sonralarda Andariel'ın şeytani güçlerine yenik düşmüş ve onun tarafına geçmiş. Blood Raven, öldürdüğü rogue'ları zombi olarak diriltebiliyor ve kentin dışındaki mezarlıkta yaşıyor.

Charsi: Kentteki blacksmith. Kullandığınız zırhları, kalkanları, silahları ve daha birçok şeyi repair edebiliyor ve ondan alışveriş yapabiliyoruz.

Gheed: Bu gezgin satıcı da Akara veya Chasi'da bulamadağımız daha değerli eşyalar bulabiliyoruz. Necromancer'lardan pek hoşlanmayan ancak barbarian'lardan çok etkilenen Gheed paraya herşeyden çok önem verdiği için eşyaları biraz daha pahalıya satabiliyor.

Deckard Cain: Diablo'nun geçtiği Tristam kentinde bulunuyor. Onu bu harabe kentten kurtardığımızda artık bizim için unidentified eşyaları identify

"Yine Blizzard'ın dediğine göre Diablo 2'nin %60'dan fazlası dışarda geçiyor. Kapalı mekanlar bu sefer az"

"Oyunda zamanın geçişini farkediyorsunuz! Mesela yağmur başlıyor, hava kararıyor..."

edebiliyor ve bizi act'ten act'e takip ederek yolculuğumuz boyunca gerekli bilgiler sunuyor. Bu arada Deckard Cain'i kurtarmadan önce bulduğumuz unidentified eşyaları identify etmemizin tek yolu öldürdüğümüz yaratıkların üzerlerinden ya da sandıklardan çıkan identify scroll'ları.

Act 1 boyunca bizimle etkileşim içerisinde olacak NPC'ler bunlar şimdi de onların bize vereceği quest'lere bir bakalım:

Quest 1-Den Of Evil: Akara tarafından verilen bu quest'te kentten biraz uzaktaki den'i yaratıklardan arındırmamız isteniyor. Den'in yeri her oyunda değişiyor (Tıpkı Diablo'daki katların şeklinin oyundan oyuna değişmesi gibi). Fallen, skeleton, yeti ve zombi gibi birçok düşük levelda yaratığın bulunduğu den'i temizlemeniz hiç de vaktinizi almıyor. Hatta bedavadan experience bile sayılabilir.

Quest 2-Blood Raven: Kashya'nın verdiği bu görevde şeytanın tarafına geçmiş olan Blood Raven'ı öldürmemiz gerekiyor. Öldürüldüğünde üzerinden düşük level'lı karakterlere göre kayda değer eşyalar çıkabiliyor. Bu quest'i tamamladıktan donra artık Kashya'nın emrindeki rogue'lardan dilediğimizi kiralayabiliyoruz.

Quest 3-Rescue Cain: Akara'nın verdiği bu quest'te ise Deckard Cain'i Diablo'nun geçtiği Tristam kentine gidip kurtarıyoruz. Blizzard Tristam'ı yeni grafik motoruyla yeniden dizayn ettiklerini ancak gördüğümüzde bize çok tanıdık geleceğini söylüyor.

Quest 4-Help Charsi: Kentteki blacksmith olan Charsi'dan aldığımız bu quest'te Charsi bizden kendisine değerli bir eşye getirmemizi istiyor. İstediğini getirdiğinizde size değerli bir unique eşya veriyor.

Quest 5-Forgotten Tower: Bu quest size kimse tarafından verilmiyor, bir önceki questi tamamladıktan sonra kendiliğinden quest log'unuza ekleniyor. Bu quest'in amacı da kayıp bir artifact'ı bulmak.

Quest 6-Defeat Andariel: Act 1'in bu son quest'ini size Deckard Cain veriyor ve anlıyabileceğiniz gibi amaç doğudaki act 2'nin geçtiği Lut

Yeni Battle.Net

Blizzard'dan gelen son haberler Battle.Net server'ı ile ilgili bazı yenilikler ve değişiklikler üzerine. En büyük yenilik ise Battle.Net'de multiplayer oynadıktan sonra karakterinizin Blizzard'ın server'ında kalacak olması; log-in olun veya olmayın. Mükemmel bir yenilik bizce (Yalnız bu yenilik Diablo 1 ve Warcraft 2 için geçerli değil malesef). İkincisi ise Blizzard'ın Battle.Net'i bir grup server'a bölmesi. Şimdilik 4 bölge belirlendi: U.S west coast, U.S east coast, Europe ve Asia. Böylece oyuncular tek bir server'da sıkışıp kalmayacaklar. Battle.Net'in görünümünde de değişiklikler yapılıyor. Server'a bağlanan herkes kendi karakterini 3D olarak görebilecek, üstelik taşıdıkları eşyalarıyla birlikte. Ve son olarak bir multiplayer Modu daha ekleniyor, ismi: Hardcore Mode. Bu mod deyim yerindeyse "harbi" oyuncular için. Sadece bir hayat var ve ölürseniz iş bitiyor. Karakteriniz yok oluyor. Oldukça tahrik edici görünüyor değil mi?
Oyun çıktığı anda doğru Battle.Net'e...

"Her karaktere ait değişik bir oyun stili olması ve birbirlerine zıt kutuplarda olmaları çok güzel düşünülmüş"

Gholein şehrine giden yolu kapatmış olan Andariel'ı öldürmek. Manastırın diplerinde yaşayan ve oyunun bu safhasına kadar rastladığımız düşmanlar arasında en güçlüsü olan Andariel'ı öldürdükten sonra kentteki Warriv bizi kervanıyla Lut Gholein'e götürüyor.

"özellikte artık herhangi bir savaştan sonra alt tuşuna basarak yerdeki item'ları görebiliyoruz.

ACT 2

Tamamı Lut Gholein şehrinin çöllerinde geçen ikinci act diğer üç act'ten daha çok NPC içeriyor.

Greiz: Şehirdeki guard'ların başı. Şehrin güvenliğinden sorumlu olan Greiz'in verdiği quest'i tamamladıktan sonra emrindeki warrior'lardan kiralayabiliyorsunuz.

Drognan: Kentte büyülü ve ilginç eşyalar satan kişi.

Lysander: Çeşitli potion, elixir ve herb'i ondan satın alıyoruz. Kentin alchemist'i.

Atma: Size şehirle ilgili çeşitli hikaye ve efsaneler anlatıyor ancak bunun dışında pek de önemli bir görevi yok.

Jerhyn: Lut Gholein şehrinin lordu konumundaki Jerhyn sizi act 2'nin başında karşılıyor. Güvenini kazandıktan sonra sarayının kapılarını size açıyor.

Meshif: Act 2'nin quest'lerini tamamladıktan sonra sizi act 3'ün geçtiği Kurast kentine götürecek olan geminin kaptanı.

"Diablo 1'in aksine oldukça fantastik yapılar her yere dağılmış durumda. Tabii tam sürüm gelince görücez"

Para: Şehirdeki blacksmith. Para'dan ilk act'teki Charsi'ya nazaran çok daha kaliteli zırhlar ve silahlar satın alabiliyoruz.

Elzix: Bir zamanlar batıdaki kervanları soyan ve azılı bir haydut olan Elzix şimdilerde bu huylarından vazgeçmiş ve Lut Gholein şehrinin inn'ini çalıştırıyor.

Tal Rasha: Act 2'nin en önemli NPC'si olan Tal Rasha, bir zamanlar Diablo'nun kardeşi Baal'la savaşmış bir kahraman. Tal Rasha Baal'ı yendikten sonra onun şeytani ruhunu kendi vücuduna hapsetmek zorunda kalır ve adamlarına öldükten sonrakendisini Lut Gholein'in kumları altına gömmelerini emreder. Blizzard act 2'nin sonunda bu kahramanla karşılaşacağımızı söylüyor fakat Tal Rasha olarak mı yoksa Baal olarak mı?

Act 2'nin quest'lerinin listesi tam olarak açıklanmadı, ancak quest'ler çöl alanları, harem, sewer, insect lairs ve Tal Rasha'nın yattığı Horadrim Tombs'da geçiyor. Horadrim Tombs'da tam yedi tane mezar bulunduğu

ve sadece bir tanesinde Tal Rasha'nın (Baal?) yattığı diğerlerinde ise türlü düşman ve tuzakların bulunduğu da bilgiler arasında.

ACT 3

Act 2'yi tamamladıktan sonra Meschif'in gemisiyle Act 3'ün geçtiği Travincal tapınağının etrafına kurulmuş Kurast şehrine geliyoruz.Diablo'nun diğer kardeşi Mephisto'nun ruhunun uzun yıllar boyunca hapis tutulduğu bu tapınağın koruyucuları olan Zakarum tarikatı'nın gücü artık azalıyor ve Mephisto'yu

"Her Act kendi içinde farklı binalar, item'lar, görevler ve NPC'ler bulunduruyor"

kontrol altında tutmakta zorlanıyorlar. Biz de act 3 boyunca onlara bu görevlerinde yardımcı oluyoruz.

İşte act 3'ün NPC'leri:

Ormus: Deli bir şair olan Ormus size hikayenin akışıyla ilgili önemli bilgiler veriyor ve act 3'ün altı quest'inden birini de yine Ormus'tan alıyoruz.

Asheara: Sonradan dostunuz haline gelecek olan Iron Wolf tarikatının lideri Asheara'nın size verdiği quest'i tamamladığınızda emrindeki sorcerer'lardan dilediğinizi kiralayabiliyorsunuz.

Alkor: Alkor act 3 boyunca potion ve alchemy işlerini hallettiğimiz kişi.

Hratli: Hratli de Kurast şehrinin blacksmith'i olarak karşımıza çıkıyor.

*"Çıkana kadar kesin olmamakla birlikte oyun tek çözünürlükte oynanacakmış: 640*480 ve 256 renk. Biraz daha fazla olması gerekmez miydi?*

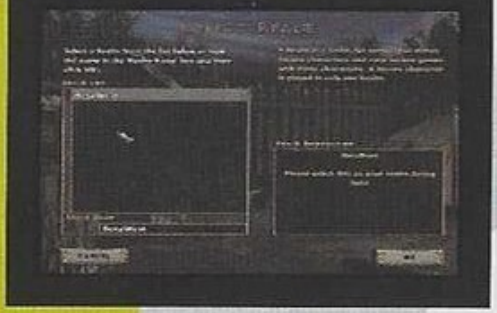
Act 3'teki questler daha çok Kurast şehrinin etrafındaki mezarların, tünellerin ve mağaraların bulunduğu ormanlarda geçiyor. Aynı zamanda bu ormanlarda bol miktarda göl ve bataklık ta bulunuyor. Act 3 quest'lerini kesinlikle açıklamayan Blizzard sadece act'in ana quest'inin Travincal tapınağında geçeceğini söylüyor ki zaten bunu tahmin etmek çok da zor değil.

Aslında Blizzard'ın act 4'ü tamamen gizli tutması bir bakıma iyi çünkü bir konu hakkında merak, beraberinde heyecanı da getirir. Tabi onlar act 4'ü gizleseler de gizlemeseler de bu bizim inanılmaz heyecanımızı etkilemez o ayrı. Aslında bu araştırmaya başlamadan önce bu kadar bilgi

bulabileceğimi tahmin etmiyordum. Bence oyun hakkında gerekenden fazla şey biliniyor ama dediğim gibi Diablo II o kadar büyük bir oyun ki bunun asla olumsuz bir etkisi olmıyacaktır. Şimdi işte bu gerekenden fazla bilgi ile biraz da karşımıza çıkacak olan düşmanları tanıyalım.

CREATURES

Her act'in içerdiği yaratıklar birbirinden farklı. Blizzard dört act boyunca açıkladıklarının dışında daha birçok yaratıkla karşılaşacağımızı söylüyor. İşte onlardan bazıları:



Act 1 Creatures:

Fallen: Diablo'dan da tanıdığımız bu belalar hemen hemen bir önceki oyundakiyle aynı ancak artık biraz daha aptallar. Öldüklerinde cesetlerinden axe, sword, scimitar, shield gibi birçok şey çıkabilen fallenlar genelde gruplar halinde dolaşıyorlar. Kalabalık fallen gruplarının arkasında genelde fallen shaman'lar bulunuyor. Bu shaman'lar bir yandan size fire ball atarken bir yandan da öldürdüğünüz fallenları diriltiyorlar. Bu nedenle öncelikle sahaman'ı öldürürseniz işiniz kolaylaşır. Fakat fallenlar shaman'ı iyi koruyorlar bu nedenle vur kaç taktiğini deneyin. Shaman öldüğünde fallenlar sizden birkaç saniyeliğine kaçıyor. Ayrıca bazen grupta birden çok shaman bulunabiliyor fakat allahtan bir shaman diğerini diriltemiyor.

Corrapted Rogue: Andariel'ın şeytani tarafına geçmiş tarikatın rogue'ları. Bunların üzerinden ise sword, spear, hammer ya da trident çıkabiliyor.Corrupted Rogue'lar da gruplar halinde dolaşıyorlar ve diğer yaratıklara göre daha hızlı hareket edebiliyorlar. Ormanda sessiz ve sakin ilerlerken bir anda ekranın yanlarında belirip üzerinize koşarak sizi sarabiliyor ve zor durumda bırakabiliyorlar. Tek kurtuluş yolu hızlı olmak.

"Oyundaki en ihtişamlı düşmanlarınızdan biri olan Great Mummy'e dikkat!"

Quill Rat: Bunlar aslında mutasyona uğrayarak daha saldırganlaşmış ve irileşmiş kirpiler. Dikenlerini size fırlatabiliyorlar. Ancak yanlarına gittiğinizde rahatça öldürebiliyorsunuz.

Yeti: Act 1 deki diğer düşmanlarınıza göre daha iri, daha güçlü ve daha tüylü olan yetiler neyseki daha hantallar. Genelde yalnız dolaşan yeti'lerin etrafında bazen bir iki fallen da bulunabiliyor. Yeti'ler öldürmek diğerlerine göre daha çok zaman alıyor.

Goat Demon: goat demon'lar Diablo'daki goat man'e çok benziyorlar fakat artık daha ölümcül ve güçlüler. Halberd ve maul gibi daha büyük silahlar kullanıyorlar ve zor ölüyorlar. Act 1 boyunca Night ya da Moon klanı gibi çeşitli klanlardan goat demonlarla savaşıyoruz.

Hell Hound: Yarı insan yarı köpek olan bu yaratıklar sizi ısırabilmeleri ve pençeleriyle vurmalarının yanı sıra size lightning ya da poison da

atabiliyorlar. Hell Hound'lar da diğer yaratıklara göre hızlı hareket ediyorlar.

Blood Hawk: Bunlar ise uçan ve ufak yaratıklar. Daha çok mağaralarda bulunan blood hawk'lar çok güçlü değiller ve kolay ölüyorlar. Şekil olarak Diablo'daki yarasaları andırıyorlar.

Act 2 Creatures:

Scarabs: Bu zararlı böcekler sizi gördükleri yerde üzerinize saldırıyorlar ve grup saldırılarında gerçekten güçlüler.

Sand Maggots: Bunlar aslında çok ilginç yaratıklar saldırı mantığı olarak Starcraft'taki mine'ların aynısını güdüyorlar. Önceden toprak altına gömülüyorlar ve siz yakınlarından ya da üzerlerinden geçerken bulundukları yerden çıkarak üzerinize saldırıyorlar. Sand Maggot'lar ölmeden önce yumurta benzeri bir şey bırakabiliyorlar ve siz bu yumurtayı kısa bir sürede yok edemezseniz içinden yeni sand maggot'lar çıkıyor ve bu özellik yeni çıkanlar için de geçerli.

Panther Woman: Vücudu insan, kafası ise panter olan bu düşmanlarımız genellikle bir kalkan ve kırbaç kullanıyorlar. Bazıları ise hem normal hem de fırlatılarak kullanılabilen javelin'le saldırıyor. Panther woman da çoğunlukla grup halinde saldıran yaratıklardan biri.

Serpent Warrior: Bu yaratıkları tasvir etmek aslında biraz güç. Uzaktan bakıldığında Starcaft'taki hydralisk'lere benzetilebilir. Kafası yılan, gövdesi insan, belden aşağısı ise yine yılan. Tıpkı hydralisk gibi ilerleyen bu yaratıklar size pençeleri ve kuyruklarıyla

Automap artık grafik olarak Town, way points, NPC's ve Portal gibi şeyleri gösteriyor"

saldırıyorlar.
Aynı zamanda Serpent Warrior'lar oyundaki en hızlı yaratıklardan biri.

Greater Mummy: Oyundaki en ihtişamlı düşmanlarımızdan biri olan greater mummy çevredeki birçok zombiyi ve mumyayı konturol edebiliyor ve öldüklerinde diriltebiliyor. Fakat shamanlara uyguladığımız stratejiyi ona uygulamakta biraz zorlanıyoruz. Greater mummy bu özelliklerinin dışında size unholy bolt ta atabiliyor ya da zehirli nefesini üzerinize üfleyebiliyor.

Vulture Demon: Oyunda bulunacağı kesin olmayan vulture demon'la ilgili tek bilgi yarı akbaba yarı kertenkele olduğu.

Act 3 Creatures:

Fetish: Fetish'ler fallen'lara çok benziyorlar. Fakat fetish'ler daha çok ormanlarda yaşıyorlar ve çok daha kalabalık ve hızlılar. Hızlı bir şekilde üzerinize üşüşüyorlar ve size zarar verip kaçıyorlar. Kendilerini uzakta

heal edip tekrar geliyorlar. Fetish'lerde de fallen'lardaki gibi shaman'lar var ancak bunların shamanları aslında biri diğerinin omuzuna çıkmış iki fetish'ten oluşuyor. Büyük bir maske takıyorlar ve tıpkı diğer shamanlar gibi ölen fetishleri diriltiyor ve heal ediyorlar. Fallenlara uyguladığınız taktikler bir yere kadar fetishlere de işliyor ancak bazen gerçekten güçlü olmanız gerekebiliyor.

Wraith: Havada yavaşça süzülerek ilerleyen bu undead ışık topları eğer sizi yakalarlarsa mananızı emiyorlar ve mana tüpünüzü boşaltıyorlar.

Zealot: Aslında zealotlar bir zamanlar Mephisto'nun mezarını korumak için görev yapan ancak sonrada şeytanın tarafına geçen savaşçılar ve yakın dövüşlerde gerçekten çok güçlüler.

Priests: Bunlar da Zealotlar gibi sonradan taraf değiştirenlerden. Priestler de size daha çok elemental büyüleriyle zarar veriyorlar.

Frog Demon: Bu da daha önce bahsettiğim vulture demon gibi oyunda bulunacağı kesin olmayan bir yaratık.

Oyun ana hatlarıyla yaklaşık böyle bir şey. Blizzard her zamanki gibi çok başarılı bir iş yapmış ve Diablo II'yi tahmin edebileceğimizden çok daha detaylı bir şekilde hazırlamış. Oyun yaklaşık bir yıldır beta-test aşamasında. Binlerce beta-tester oyunu gerek multiplayer gerek singleplayer olarak bitirdiler. Bug'lar defalarca düzeltildi. 3D fx desteği de getirilerek grafikler olabileceğinin en iyisi haline getirildi. Oyunun müziklerini yine bir orkestra çaldı, Diablo II için toplam yetmiş dakikalık müzik kaydedildi ve yirmibeş dakikadan fazla süren inanılmaz kalitede bir sinema şöleni hazırlandı. Yine çok sağlam bir hikaye yazıldı ve Blizzard hep yaptığı şeyi bir daha yaptı, ortaya bir şaheser çıkarttı: Diablo II. Piyasaya sürülmeden önce en çok sipariş verilen oyun ünvanını da kazanmasının yanı sıra internet üzerinde ençok sayfası olan oyun da oldu. Diablo II çıktığında gerçekten oyun piyasası sarsılacak ve hepimiz günlerce başından kalkmadan oynıyacağız. Diablo II'nin collecter's edititon'ından oyunun DVD versiyonu, cd versiyonu, cinematic ve müziklerinin bulunduğu iki ayrı cd ve bir de oyunun hikayesinin bulunduğu kitapçık çıkıyor. Ben ve birçok arkadaşım siparişleri verdik bile. Bu oyunu daha ne kadar övebilirim bilemiyorum ama sanırım oyunu neden almanız erektiğini anladınız. Çünkü o bir oyunun ötesinde bir sanat eseri.

"Eğer Blizzard yine bir süpriz yapmassa 10 Temmuzda Diablo 2'mize kavuşacağız"

Necromancer karakteri şimdiden birçok kişinin en gözde karakteri oldu"